Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 47 - MAGGIO 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 14, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Plasma, la principessa delle routine, giunge sulla Terra e decide che Toshi Igarashi dovrà diventare il suo uomo, senza dare peso al fatto che già due donne sono legate a lui. La prima è Assembler, routine morta e rinata come essere umano per poter stare vicino all'uomo che ama; la seconda è Megumi Tendoji, ricchissima e gelosissima ex di Toshi, pronta a tutto per riconquistarlo. Plasma organizza così un subdolo piano per allontanarle entrambe dall'oggetto delle sue mire, e fa sì che Assembler diventi una cantante famosa e piena di impegni; naturalmente Megumi non vuole essere da meno, e segue l'esempio della rivale in amore... per trovarsi in gruppo assieme a lei! Ora Megumi e Assembler sono il nuovo duo 'idol' del Giappone, pronte a gareggiare in successo con le più note P–Enix...

ISSHUKU IPPAN

E' tornato! E' tornato! Un gradevolissimo 'dulcis in fundo' per questo numero di Kappa!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, cerca di far sì che lo studente e la dea diventino una coppia fissa, mentre Skuld, la minore, è impegnata a fare... esattamente l'opposto! Ma forse c'è qualcosa sotto...

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Ma ora Rally è in pericolo, dato che - catturata dalla mafiosa e perversa Goldie - le è stata iniettata una droga in grado di rendere il cervello umano estremamente suggestionabile. Ora l'esperta armaiola sta per commettere un crimine, spinta dalle parole della malvivente: uccidere l'amico agente Roy Corman!

BUG PATROL

Terminato **World Apartment Horror** di Otomo & Kon, tuffiamoci a capofitto in questo episodio singolo che ha entusiasmato la redazione della mitica rivista "Afternoon" (quella da cui provengono praticamente tutti i manga di **Kappa Magazine**). Questo breve racconto autoconclusivo ha vinto lo Shikisho invernale del 1994, e da pochissimo è stato trasformato in una vera e propria serie, dato che anche i lettori lo hanno gradito parecchio. Noi ve lo presentiamo in anteprima assoluta per l'Occidente, e speriamo che possiate godervelo così come ce lo siamo goduto noi. Il commento del veterano Kaiji Kawaguchi all'opera dell'esordiente Tadatoshi Mori è stato molto positivo, con un particolare elogio per l'alta qualità grafica. Buon divertimento!

NOTA: Il titolo originale (Nigun Farm Konchuki) è un intraducibile gioco di parole che ha la bellezza di tre significati: il primo è la traduzione schietta e pura, ovvero 'Ricordi entomologici della squadra juniores'; il secondo richiama il nome di una squadra di baseball dei campionati scolastici; il terzo ricorda Jean-Henri Fabre, un celebre entomologo francese autore della più completa raccolta di racconti sugli insetti, intitolata guarda caso 'Ricordi di un entomologo'.

E IL MESE PROSSIMO...

...non perdetevi **Nagareboshi Sakon**, miniserie in due parti realizzata dall'impareggiabile Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami, con tanto di splendide tavole a colori! Hai detto niente!

Tsukasa Hojo

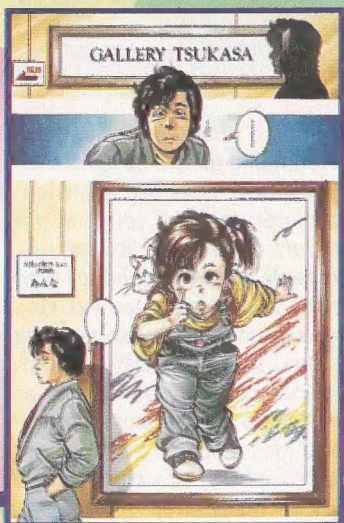
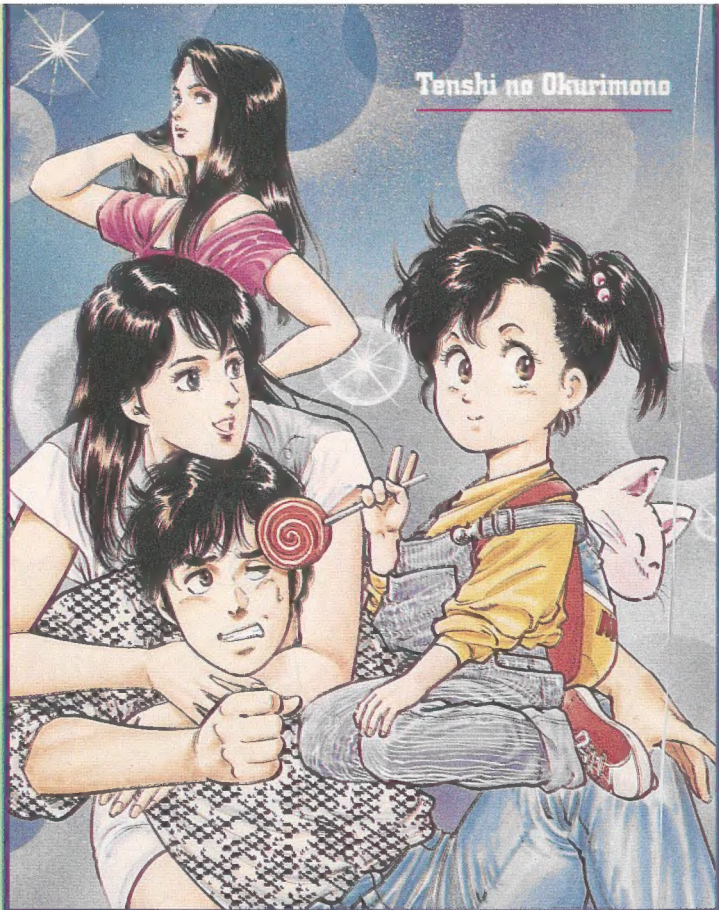
Le immagini sono © Hojo/Shueisha

di Massimiliano De Giovanni

Quando la madre lo costringeva a studiare, il piccolo Tsukasa Hojo si armava di matite colorate per dare libero sfogo alla fantasia. Nonostante questo, però, il suo hobby preferito non erano i fumetti, e non avrebbe mai immaginato di diventare un 'mangaka' apprezzato ai quattro angoli del globo. Preferiva di gran lunga i cartoni animati, che sostituì - una volta adolescente - con il cinema e la narrativa. Da sempre appassionato di fantascienza, Tsukasa Hojo si avvicinò al mondo del fumetto solo in terza media - sotto pressione di un compagno di classe -, ma la scarsa pazienza di cui era dotato lo allontanò presto dalla meta. La sua prima squadratura di un foglio da disegno risale ai tempi delle superiori, quando lavorò a un fumetto amatoriale - che non vide mai la luce - assieme ad alcuni amici. Attraverso questa esperienza corale rinasceva nel ragazzo l'interesse per i cartoni animati e i manga, che seguiva unicamente attraverso le raccolte in volumetti: questo lo tenne lontano per anni dai concorsi per giovani autori (pubblicizzati unicamente su rivista) dandogli però modo di affinare la tecnica. Una volta all'università, Hojo ricevette da uno studente anziano la proposta di collaborare a una fanzine e iniziò diverse storie rimaste tutte incompiute. Il primo lavoro professionale, con cui si classificò secondo al Premio Tezuka,

gli aprì le porte della casa editrice Shueisha, con cui ancora oggi lavora attivamente. Ideata e disegnata durante una vacanza estiva (dopo gli impegni di un lavoro part-time), **Space Angel** è un'avventura di 31 pagine che l'autore elaborò senza neppure avvalersi di una sceneggiatura né di uno storyboard.

La storia con cui Tsukasa Hojo approdò su "Shonen Jump", nell'aprile del 1980, è però una commedia scolastica intitolata **Orewa Otokoda**. Rapsodia anacronistica, come lui stesso ama definirla, l'episodio è interamente incentrato sull'imposizione della propria personalità sul gruppo da parte dell'impacciato Yamato. Leader di un gruppetto di studenti ribelli, il ragazzo dovrà vedersela con alcune intraprendenti ragazze, ideologicamente figlie del Women's Lib. Sacrificata da un'impaginazione serrata (una media di otto vignette per pagina) e minata da un'inchiostrazione irregolare, la storia si avvale comunque del segno pulito e moderno di Hojo, già desideroso di mostrare al grande pubblico il proprio gusto estetico.

L'autore tentò poi il sodalizio artistico con Kazehiko Tokai, ma il primo lavoro - concepito nell'estate del 1980 - venne scartato dall'editore. Il secondo tentativo del duo andò a miglior fine: un'avventura poliziesca intitolata **Third Deka** che proietterà Tsukasa Hojo nel genere a lui più congeniale. Il 1981 segna finalmente la nascita di **Cat's Eye** (ossia **Occhi di gatto**), a cui segue l'agognato successo. Le tre sorelle protagoniste del manga hanno preso forma durante una discussione tra Hojo e alcuni amici: «Qualcuno propose una storia incentrata su una ladra e un detective uniti nel sacro vincolo del matrimonio», confessa lo stesso autore, «L'idea era interessante e andava coltivata: ho preferito però puntare su una coppia di eterni fidanzati,

"Lavorare a Cat's Eye mi costò parecchie notti insonni. Ero inesperto e ogni difficoltà mi sembrava insormontabile."

inserendo nel plot alcuni brillanti comprimari». L'aspetto di Ai, Hitomi e Rui (in Italia Tati, Sheila e Kelly) rappresentano tre tipi ideali di ragazze: un'adolescente vivace e simpatica, la mogliettina ideale e la classica sorella maggiore. Tutte si vestono poi con tutine da aerobica per essere facilitate nei movimenti, ma indossano audaci tacchi a spillo che le rendono particolarmente sexy.

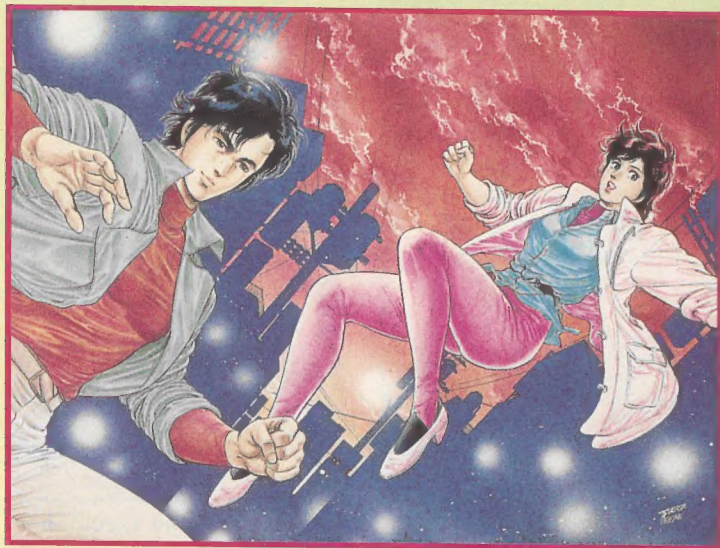
"L'episodio pilota di Cat's Eye piacque tanto alla redazione che si decise di varare immediatamente una serie sulle mitiche gattine"

Hojo, nato il 5 marzo del 1959 a Kokura (paese della provincia di Fukuoka ribattezzato poi Kitakyushu), si trasferì quindi a Tokyo per lavorare con più tranquillità. All'inizio non fu facile, poiché i testi e i disegni della serie richiedevano più tempo di quanto non avesse, e per ultimare alcune tavole a colori arrivò persino a dormire una sola ora per notte. Diciotto volumi in tre anni sono una media impressionante (circa 20 pagine alla settimana), ma Hojo non trascura né la trama, né i disegni. I colpi messi a segno dalle sorelle Kisugi sono sempre più coreografici, merito di uno studio accorto sulle tecniche di furto più disparate, per non parlare delle fughe mozzafiato a cui assistiamo eccitati. Le ragazze sono infatti alla ricerca del padre, misteriosamente scomparso, e solo la ricostruzione della collezione privata del genitore riuscirà a metterle sulle giuste tracce. Anche il rapporto tra Hitomi e Toshio (Matthew) cresce col tempo sino a esplodere nel classico happy end, di cui il cartone animato ci ha purtroppo privato, quando il ragazzo scoprirà la doppia identità della fidanzata.

Hitomi, Toshio, Ai e Rui dal manga Cat's Eye (Occhi di gatto)

Studente della scuola industriale d'arte, laureato nel 1981, Hojo diventò uno degli autori di punta della Shueisha passando alla lavorazione di **City Hunter**. «Il protagonista è ispirato a un personaggio di **Cat's Eye**», confessa l'autore, «Fin dall'inizio ho pensato a un investigatore abile con le armi, che fosse però anche timido e goffo. Ryo corre dietro alle donne evidenziando la sua personalità semplice: non sopporto i personaggi problematici o complessati perché c'è troppo da lavorare. Se Ryo appare un po' stupido è perché in fondo non è veramente innamorato». Racconto poliziesco che spazia dall'umorismo al dramma, dal noir cupo e violento alla farsa brillante, **City Hunter** trova

bibliografia

1979 • **Space Angel** (secondo classificato al Premio Tezuka)
1980 • **Orewa Otokoda** (pubblicato su "Shonen Jump")
1981 • **Third Deka** (pubblicato su "Shonen Jump")
1981 • **Cat's Eye** (episodio pilota pubblicato su "Shonen Jump")
1981 • **Cat's Eye** (serie conclusa in 18 volumetti)
1982 • **Space Angel** (pubblicato su "Shonen Jump")
1983 • **City Hunter XYZ** (pubblicato su "Shonen Jump")
1984 • **City Hunter - Double Edge** (pubblicato su "Frash Jump")
1985 • **Cat's Eye - Koigokuro Tatabi Kanketsuhen** ("Shonen Jump")
1985 • **City Hunter** (serie conclusa in 35 volumetti)
1986 • **Nekoman Maokawari** (pubblicato su "Shonen Jump")
1987 • **Splash!** (pubblicato su "Super Jump")
1988 • **Tenshi no Okurimono** (pubblicato su "Shonen Jump")
1990 • **Taxi Driver** (pubblicato su "Shonen Jump")
1993 • **Sakura no Hana Sakukoro** (raccolta di episodi - 2 volumetti)
1994 • **Komorebi no Motode...** (serie conclusa in 3 volumetti)
1995 • **Rash!!** (serie in corso - 2 volumetti)

Ryo Saeba e Kaori Makimura sono i protagonisti di City Hunter (in edicola, su Starlight)

comunque il suo elemento di forza nell'ammiccamento erotico: quando il killer si eccita è vittima di sonore erezioni: «Quando a Ryo si gonfiano i pantaloni ho inserito come onomatopea il suono 'mokkori'. Ogni tanto, durante la lavorazione di **City Hunter**, arrivava la mia bambina e mi toccava in quel posto urlando "mokkori!"».

"E' come se Ryo non lo avessi inventato, ma incontrato per strada."

Armato della sua fedele Colt .357 'Python', il protagonista vive quasi una doppia identità: pigro e inconcludente in tante occasioni, si trasforma in un vero e proprio superuomo quando il bisogno lo richiede. Forse sarebbe meglio dire 'quando il gentil sesso lo richiede', visto che il ragazzo preferisce di gran lunga accettare incarichi da belle donne.

«Sono uno dei pochi autori a disegnare molti nudi maschili e pochi femminili», continua Hojo, «Non è facile rendere al meglio il corpo di una donna! Disegnando su riviste per ragazzi mi sono spesso limitato nelle scene spinte, ma sono soddisfatto: non avrei mai raggiunto il successo che ho lavorando in produzioni schiettamente erotiche.» Il successo di **City Hunter** è inarrestabile e l'affascinante anti-eroe continua ad affacciarsi settimanalmente in tutte le rivendite giapponesi: «Durante quegli anni pensavo spesso di portare a termine le avventure di Ryo Saeba per dedicarmi a storie più serie e impegnate», racconta l'autore, «Le lettere dei fan e le esortazioni della redazione mi hanno fatto più volte rimandare questo progetto, ma non ho comunque rinunciato a disegnare episodi come **Splash!** e **Taxy Driver**».

La prima avventura fuori serie che l'autore ci regala è **Nekoman Maokawari**, divertente omaggio al mondo dei gatti. Rielaborando un cliché tipico del fumetto giapponese, Tsukasa Hojo racconta l'avventura di un felino capace di incarnarsi nei panni di un'affascinante ragazza. Una favola dei buoni sentimenti che ha per protagonista un fotografo di belle speranze. Un ragazzo che vive tanto intensamente la sua storia d'amore da non accorgersi dell'ambigua natura della sua partner. Un finale drammatico, tutt'altro che in tema con il resto della storia, lo vedrà morire e rinascere in un grazioso micetto. La seconda metà degli anni Ottanta segna anche l'inizio di **Splash!**, una serie in più episodi sacrificata al successo di **City Hunter**. Storie brevi e sostanzialmente slegate dove il tratto semi-realistico di Hojo esplode in tutta la sua forza: **Splash!** condivide l'ambientazione con le precedenti serie, ma si allontana dall'azione sfrenata a cui eravamo abituati per indagare i sentimenti. La narrazione è spesso strutturata in flash-back e il presente rappresenta sempre uno dei tanti percorsi alternativi di una storia passata. L'uscita dell'episodio autoconclusivo **Tenshi no Okurimono** porta alla nascita della prima raccolta di storie brevi firmate da Tsukasa Hojo. Come reagireste se all'uscita da un'affollatissima metropolitana una bambina vi prendesse per mano chiaman-

Taxi Driver

dovi 'papà'? Un plot originale che permette all'autore di far nascere situazioni assolutamente imprevedibili: Kyoko, fidanzata dello sventurato protagonista, si abbandona prima alla più incontrollata gelosia, per divenire poi parte integrante del triangolo familiare, ricoprendo il delicato ruolo di madre. Ma la piccola Anna è in fondo solo la proiezione del desiderio di paternità del ragazzo, il legame tra i due innamorati, la materializzazione di un sogno che svanisce misteriosamente come è apparso.

Gli anni Novanta si aprono con **Taxy Driver**, breve racconto che sottolinea l'attenzione dell'autore per la dimensione fantastica. Una storia di vampiri ambientata ai giorni nostri che vede il protagonista Akira Ookami nel doppio ruolo di creatura assetata di sangue, ma anche di tassista del turno di notte dal cuore d'oro. Immune al potere della croce, ma impotente ai raggi solari (capaci di distruggerlo), il vampiro di Hojo rispetta i canoni della tradizione popolare occidentale. Il lieto fine non manca: morto e risorto, Akira rimarrà legato alla sua bella (che ormai aveva imparato ad accettare la natura del ragazzo).

«Per avere idee sempre nuove, bisogna nutrire una particolare sensibilità nei confronti delle cose che solitamente vengono ignorate o sottovalutate»: con queste parole Tsukasa Hojo sembra illustrare **Sakura no Hana Sakukoro**, dove si avvicina per la prima volta all'universo adolescenziale: due ragazzini, compagni di scuola, dividono la passione per le piante e nutrono un affetto profondo l'uno per l'altra. Quando Masaki scivola in un torrente durante una tempesta, sarà proprio la ragazzina a ritrovarlo, mettendosi in contatto con lo spirito di un albero. Il tema dell'opera deve aver affascinato non poco Hojo, tornato in tempi recenti sull'argomento nella serie **Komorebi no Motode**. L'albero è al centro di una storia d'atmosfera: Tatsuya vuole vendicare la sorellina, rimasta paralizzata dopo essere caduta da un ramo della pianta, ma Sara gli impedisce di danneggiare l'albero con ogni mezzo. Come avveniva con la protagonista di **Sakura no Hana Sakukoro**, anche Sara incarna lo spirito dell'albero ed è in grado di manifestare poteri latenti. Cercherà di indagare sul mistero il fotografo Genichiro Ooki, ma i ragazzi avranno sempre la meglio grazie alla forza di Hayato, fioraio di professione e genitore di Sara.

Splash!

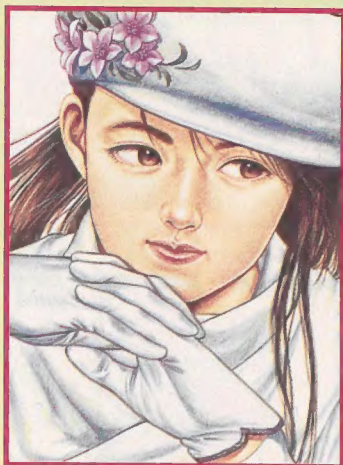
Il presente di Tsukasa Hojo è di stampo quasi reazionario: con **Rash!!** l'autore si riappropria delle atmosfere che lo hanno reso celebre, torna a far muovere un eroe al femminile e a deliziare il pubblico di maschietti grazie ad ammiccamenti tutt'altro che velati. Il taglio dinamico e trascinante rende la serie assai vicina ai romanzi di Ian Fleming, ma ancor più alla caratterizzazione cinematografica di **James Bond**, dove tutto è possibile per l'atletico 007. Yuki è un infermiera dalla forza straordinaria, lavora in un carcere e non si fa met-

Sakura no Hana Sakukoro

Komorebi no Motode...

Rash!!

a r t

Tsukasa Hojo è uno dei più apprezzati autori della nuova generazione. Maestro del bianco e nero, ma anche del colore, è qui alle prese con un'illustrazione di **City Hunter**, il personaggio a cui dichiara di essere più affezionato. Seguiamo la lavorazione, passo dopo passo.

tere i piedi in testa da nessun ergastolano. Le sue mansioni, però, sono anche di altra natura: si infiltra in organizzazioni malavitose come una spia professionista, affronta ladri e assassini con determinazione e sangue freddo ed è tanto abile nel corpo a corpo quanto nell'uso di armi da fuoco. Non è facile per Tatsumi reggere il confronto con una tipa del genere, specialmente quando i due si ritrovano invischiati nella stessa missione. Nonostante sia ineccepibile dal punto di vista tecnico, **Rash!!** non può rivaleggiare con **City Hunter** e non sarà la serie che porterà nuovamente Hojo alla ribalta televisiva. Un sogno più volte esaudito (con **Cat's Eye** e **City Hunter**) per un autore che non ha mai negato il suo desiderio di entrare attivamente nel mondo dei cartoon. Il futuro professionale di Hojo non ammette comunque distrazioni: il mondo del fumetto lo ha visto crescere, e di questo l'autore ne sarà sempre debitore: «Sono passati tanti anni dal mio esordio, ma disegnare rimane per me ancora molto faticoso data la serializzazione settimanale delle mie storie. Il numero di pagine a mia disposizione è sempre insufficiente alla narrazione e sono così costretto a inserire un alto numero di vignette. Accorgermi di essere migliorato è comunque molto gratificante.»

Dopo aver passato a china le matite di Ryo Saeba, il bravo autore stempera i colori per completare la pin up. Per Hojo lo spavaldo Ryo è un idolo: «Non fa un tubo tutto il giorno, eppure se c'è bisogno diventa super. Lo invidio.» La serializzazione di **City Hunter** è durata ben 8 anni.

«Molti lettori mi chiedono dove Kaori nasconda il martellone, e questo mi diverte. Il martello di Kaori è solo la rappresentazione grafica di un momento di rabbia: non è certo reale!» Le avventure di **City Hunter** vi aspettano tutti i mesi su **Starlight**: a maggio Ryo invade un set cinematografico: che fatica distinguere gli attacchi di eventuali loschi individui dai sofisticati trucchi scenici. Imperdibile!

SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN

Fantascienza, Giappone, 1995
© Buichi Terasawa
Shueisha, 200 pgs, ¥ 1.500

E' tornato l'avventuriero dello spazio, l'eroe very seventies di Buichi "Takeru" Terasawa: **Cobra**, già apparso con scarso successo anche in Italia, si è rifatto il look e ora esce in una nuova mini-saga in due volumi ricca di sfondi pittorici e dinamici effetti creati in computer graphic. L'effetto è gradevole, in linea di massima, ma sembra quasi che l'entusiasmo creativo di Terasawa si sia ridotto in proporzione allo scemare degli effetti grafici dell'Adobe Photoshop; l'unica vera 'botta di vita' la troviamo infatti nelle poche sequenze in cui appare l'astronave del protagonista, un vero e proprio cuneo metallico ipertecnologico realizzato con il programma Adobe Dimensions, e che da' un interessante tocco di tridimensionalità al tutto. Per il resto, questo nuovo capitolo di **Cobra** segue i canoni dell'action adventure più classica che ci si possa immaginare, un misto tra **James Bond**, **Arma Letale** e i film di cappa e spada tanto in voga qualche decennio fa, ma riscoperti ultimamente. Apocalittico - se non altro - il finale: la mini saga si conclude con l'esplosione di un intero sistema solare, mentre il nostro eroe si allontana nel vuoto spazio in compagnia della stangona di turno. **Quando l'estetica prevale sui contenuti. AB**

YAMATO L'ULTIMA BATTAGLIA

Animazione, Giappone 1995
© West Cape Corporation
Yamato, 160 min, lire 39.900

Con quest'ultimo capitolo si conclude una volta per tutte la saga dell'astronave Yamato. Il suo equipaggio, nel corso della serie e dei molti film, ne ha passate veramente di tutti i colori (comprese morti improvvise e altrettanto improvvise rinascite... Marvel docet?!). Per restare fedele alla linea, in questo film c'è un po' di tutto: capitani creduti morti per anni che si riscoprono invece vivi e vegeti, alieni (non così tanto, visto che oltre a discendere dagli stessi terrestri sono anche un po' nazi!) che vogliono distruggere i terrestri e conquistare... indovinate cosa?! Morti che restano tali solo per poco e, per finire, le immancabili eteree fanciulle 'matsumotiane' incarnate nella Regina Acquarius del pianeta Acquarius (regina di non si sa bene chi, dato che il pianeta - una sfera d'acqua - non accoglie nessun abitante!). La storia segue lo stesso canovaccio delle precedenti produzioni, lineare come un'equazione: alieni cattivi che vogliono conquistare la Terra e che distruggono per questo l'intera flotta terrestre, lasciando purtroppo (per loro) illesa l'astronave Yamato. Ai nostri eroi spetta l'ingrato compito di annientare la flotta aliena. Regolare! Ma, in fondo, il bello di **Yamato** è anche questo! Anche se il film è stato realizzato ormai tredici anni fa, l'animazione è accettabile nonostante i movimenti 'a scatti' di alcune sequenze: il tempo trascorso dalla realizzazione è comunque un'attenuante non da poco, anche perché le impegnative scene dedicate alle grandi masse d'acqua in movimento, e accompagnate da maestose musiche sinfoniche, sono a dir poco realistiche e convincenti anche ai giorni nostri. In fondo, Matsumoto in questo film si è limitato solo a riscrivere la Bibbia: il diluvio universale è stato provocato dal secondo passaggio di Acquarius vicino al nostro pianeta (il primo passaggio aveva infatti creato i mari saturi dei batteri della vita)! Anche la morale che chiude il film, dispensata dalla Regina Acquarius, è decisamente biblica! Ascoltare per credere! Solo una domanda rimane senza risposta... Perché Susumu Godai rimane fino alla fine l'unico e vero uomo Denim (quello che non deve chiedere mai)? Yuki meritava di più del contentino finale: abbraccio, bacio, matrimonio e notte di nozze, il tutto risolto in due minuti (cronometrati!) contro le due ore e quaranta minuti complessive del lungometraggio! In fondo, che dire di più su questo film? Yamato è pur sempre Yamato! **BR**

NEON GENESIS EVANGELION

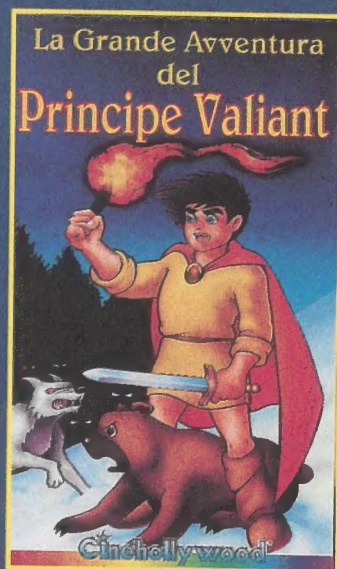
Colonna sonora, Giappone 1995
© 1995 Gainax
King Record, 58 min, ¥ 3.000

Da una serie televisiva prestigiosa, non poteva che nascere una colonna sonora di sicuro successo. **Evangelion**, infatti, oltre a vantare una straordinaria animazione, gode di un'eccezionale BGM (back ground music) orchestrata dal geniale Shiro Sagisu (già autore delle musiche di *Fushigi no Umi no Nadia* - in Italia, *Il mistero della pietra azzurra*). Il CD contiene ventitre brani, di cui tre cantati: 1 - **Zankokuna Tenshi no theses** (Le tesi di atroci angeli), 2 - **Fly me to the moon** e 23 - **Fly me to the moon** (acid bossa version). Il primo e il secondo brano sono rispettivamente la sigla di testa e quella di coda del cartone animato: entrambe sono molto orecchiabili e la seconda è cantata interamente in inglese. I motivi musicali sono associati ai personaggi (brani 4, 7, 8, 9, 12 e 20) e ai meccanismi (brani 13, 15 e 17), mentre i restanti sottolineano i momenti critici, quelli di svago o le scene di battaglia. Non è facile stilare una classifica dei pezzi più belli, ma si distinguono per qualità entrambe le sigle e i brani 8 - **Misato**, 10 - **Nerv**, 13 - **Eva - 01**, 14 - **A step forward into terror** e 21 - **Fly me to the moon** (versione strumentale). L'acquisto è consigliato caldamente a tutti, perché è difficile trovare delle colonne sonore così coinvolgenti anche nei film occidentali. **E' un ordine: compratelo! AP**

LA GRANDE AVVENTURA DEL PRINCIPE VALIANT

(Taiyo no Oji Hols no Daiboken)
Fantasy, Giappone, 1968
© Toei Doga

Cinehollywood, 62/80 min, lire 19.900

La copertina cerca di ricalcare il tratto nipponico mixandolo con i colori sfumati dei manifesti cinematografici disneyani; il titolo originale sarebbe ***La grande avventura di Hols, principe del Sole***, e ha ben poco a che spartire con l'eroe dei fumetti creato da Harold Foster; la versione 'a tutto schermo' penalizza un po' l'originale e panoramico cinemascope. Questi, in sostanza, gli unici tre difetti che si possono trovare nella riedizione di questo grande, magnifico classico dell'animazione nipponica. La storia è liberamente tratta da una fiaba nordica nientemeno che da Isao Takahata (*Ponpoko, Una tomba per le lucciole, Goshu il violoncellista, Omohide Poroporo, Heidi, Anna dai capelli rossi* e mille altri successi - vedi **Kappa** 37) che dirige un film dotato contemporaneamente della struttura narrativa di un classico e della forza d'impatto di un OAV. Fluida e dinamica la tecnica di animazione, che ci mostra come sia nata la cosiddetta 'tecnica alla Miyazaki'; esplosivo fin dall'inizio, dato che, ancora prima della sigla iniziale (mantenuta rigorosamente in giapponese), il film si apre con un iper-animato combattimento fra un branco di lupi evocati dal malvagio Grunwald che danno la caccia al giovane Hols, protagonista della storia; magico nelle ambientazioni reali così come in quelle che rappresentano il regno della morte; titanico nello scontro fra il gigante di roccia e il mammuth di ghiaccio; epico nelle gesta del protagonista, semplice esponente di un villaggio di pescatori tramutato dal destino in un leggendario guerriero. **This is animation! AB**

DRAGON BALL LA LEGGENDA DELLE SETTE SFERE

(Dragon Ball: Jinryu no Densetsu)
Umoristico, Giappone, 1986
© Bird Studio/Shueisha/Toei

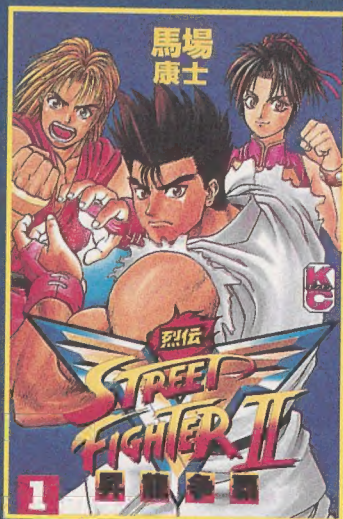
Dynamic Italia, 50 min, lire 39.900

Quando Toriyama, Shueisha e Toei si riunirono per decidere cosa avrebbe potuto trascinare il pubblico al cinema per assistere a un film di **Dragon Ball** - già arcinoto per il manga e per la serie televisiva - nacque l'idea di riniziare tutto daccapo. Proprio così: esattamente come decenni prima aveva fatto la DC Comics con i vari Batman e Superman, si optò per la nascita di una storia parallela a quella che tutti già conoscevano. Le premesse sono infatti le stesse, con Goku e Bulma (che ancora non si conoscono!) in viaggio alla ricerca delle sette sfere del drago. Sono nuovi i nemici, le situazioni e le gag, ma i personaggi fondamentali ci sono proprio tutti. In questo nuovo universo dragonballesco è il maestro Muten a risultare fondamentale per la formazione della mini-armata formata da Goku, Bulma, Yamcha e Olong, mobilitati in massa per salvare un paese martoriato dalle estrazioni minerarie del perfido re Gourmet. Per il resto, è possibile considerare questo film un episodio perfettamente integrabile nel normale serial, e quindi vedibile senza troppi interrogativi su continuità, riconoscibilità dei personaggi e così via. Ottima è la scelta - ingiustamente criticata dal pubblico - della voce per Goku (il piccolo Lorenzo "Casper" De Angelis), che conferisce al personaggio quel tocco di innocenza e infantilità che al primo passaggio televisivo era completamente andato perduto; d'altra parte, sappiamo che quando alla direzione del doppiaggio c'è Fabrizio Mazzotta, il risultato gradevole è assicurato. **Terapeutico per tutti coloro che hanno dovuto subire i tagli e le modifiche della seconda edizione televisiva, attualmente in onda su tutti gli schermi italiani. AB**

STREET FIGHTER II V - RETSUDEN

Videogame, Giappone, 1995
© Capcom/Group Tack/Amuse/Yomiuri TV

Kodansha, 192 pgs, ¥ 390

Sull'onda del successo dei videogiochi e del film animato, nel 1995 ha visto la luce anche una serie televisiva ispirata al più popolare dei 'picchiaduro': **Street Fighter II**. Non poteva certo mancare un'immediata versione a fumetti della serie da parte di Kodansha: la famosa casa editrice è da sempre attenta a proporre su carta le migliori serie animate e i più famosi videogiochi, e in questo caso ha proprio fatto l'en plein. Ryu (uno dei più forti dei lottatori di street fighting) inizia un lungo viaggio attraverso il mondo per cercare nuovi avversari da battere. Giunto in Alaska (cosa dovrebbe fare poi in Alaska un lottatore vestito solo di un kimono da judo e per giunta a piedi nudi, lo sa solo lui) si imbatte in Balrog (Vega, in occidente), uno degli uomini del perfido dittatore Vega (Mr. Bison), proprio mentre questi sta per uccidere un orsetto indifeso a cui aveva già ucciso la madre. Inutile dire che il buon cuore di Ryu lo costringerà ad attaccare Balrog, che sarà prontamente sconfitto. Ha così inizio una serie di scontri per tutto il globo fra i più cattivi e i più coraggiosi lottatori. Episodio dopo episodio, si uniranno a Ryu anche Chun Li, Guile e Ken, e tutti assieme cercheranno in ogni modo di raggiungere Vega per distruggerlo definitivamente. Disegnatore del manga è l'ancora sconosciuto Yasushi Baba, eccellente nella caratterizzazione dei personaggi e anche nella tecnica. La trama non si può dire originale, ma d'altra parte chi vuole leggere un videogioco a fumetti non cerca complesse introspezioni psicologiche. Che gli eroi di turno se le diano di santa ragione, quindi! **Consigliato a chi cerca un momento di svago, ma anche a chi vive unicamente di Shirow & Otomo. AP**

OTAKU 100%

Speciale **Georgie** (quella che corre felice sul prato)! La versione Australian-style è interpretata dalla poliedrica **Mara Branca** (già vista su queste pagine); la versione London-look (con tanto di discesa trionfale dalle scale) è incarnata da **Marika Roncon** di Porto Viro (RO). 10 e lode a tutte e due! **K**

GAURRO

Chi va al ristorante giapponese si è trovato spesso in difficoltà con le bacchette, ma questo signore ha avuto seri problemi. Il fenomeno si chiama(va, pace all'anima sua) **Hans di Copenhagen**, e se vi interessano le altre sue prodezze di questo genere (trenini elettrici, manette, stecche da biliardo, dinosauri, eccetera, sempre nel naso) le potete trovare nel volume **A head of his time** di Chris Wroblewski per la Skin Shows Publishing. De gustibus... **K**

Olé! Olé! Salve a tutti, kapperonzoli disastrati! Vi ha già preso la mukkapazzite? Se siete maschietti, il sintomo consiste nella crescita di un bel paio di corna sulla cucuzza; se siete femminucce, invece, vedrete il volume annafalchiano crescere a dismisura... Be', niente male, quindi! Io non mi preoccupo, tanto magno solo cetrioli... Oddio! E se ci fosse anche il cetriolo pazzo?! Ehm... Lasciamo perdere, và! Probabilmente i nostri amici giapponzoli si sono mangiati un po' di sushi pazzo, perché le notizie che giungono da colà sono very out: silenzio stampa assoluto sul nuovo film di **Lupin III** a causa del giro di autori che entrano ed escono dagli studi dove si sta realizzando. Cosa accadrà? Cross-over tra i più noti personaggi animati? Cameo a destra? Ciobar a manca? Quel che è certo è che nella cosa sono coinvolti anche Go "Mazinga" Nagai e Tsukasa "City Hunter" Hojo... Eh eh... A proposito di progetti, lo sapevate che il film di **Gon** sta andando tanto a rilento che... si è fermato?! La coproduzione nippo-americana non ha trovato un accordo sulla soluzione finale da adottare (film completo o episodi brevi?), e il nostro mangasauro è inciampato rompendo il pre-contratto! Acc! Sfig! Azz! Il tutto è rinviato a data da destinarsi, ma nel frattempo almeno i cyber-surfisti avranno modo di godersi lo scaglioso essere sugli schermi dei loro personal computer. Entro brevissimo sarà infatti possibile collegarsi con un sito Internet (ormai non ci si può più nemmeno grattare la schiena senza, mondo gaùrro!) per vedere la prima animazione tridimensional-computergrafica di **Gon**, uno short di due minuti molto divertente, di cui esiste già una sceneggiatura di otto pagine, e la cui destinazione potrà essere molto varia: da Internet, a pubblicità per il manga sui teleschermi nipponici, da 'bozzetto' dimostrativo per il film, a fumetto 3D su varie riviste! E ora, due primizie freske freske! Numero uno: **Katsuhiro 'Akira' Otomo** disegnerà una storia di **Batman** per la linea bianco/nero della DC Comics! Numero due: le guerriere che vestono alla marinaretta non perdono il loro smalto e partono con la nuova serie intitolata - a quanto si sa per ora - **Sailor Moon Stars,** ove i nemici si ispirano alle costellazioni! Sailor Seiya?! Saint Moon?! Siete riusciti a rispondere all'**Otakuiz** del mese scorso? Era difficilotto, in effetti... Perché Lamù chiama continuamente Ataru 'darling' (tesoruccio, per noi italioti)? Perché in katakana 'darling' si scrive DA-RI-N, ovvero Darrin. I più vecchiotti di voi ricorderanno sicuramente il telefilm americano **Vita da strega**, a cui Rumiko Takahashi ha dichiarato di ispirarsi per la creazione di **Uruseiyatsura**... E quindi si ricorderanno anche che il marito della strega di famiglia (il corrispettivo di Lamù) si chiamava proprio Darrin! Dura, eh? Però è così! Affronterete un nuovo **Otakuiz**? Via! In quale sigla il cantante dichiara che il personaggio ha «le ar-mi piene di comicità»? No, non è una canzone di Elio e le Storie Tese. Buona scervellata!

Il (sempreverde) Kappa

GODZILLA VS MUKKA PAZZA

25/2/96 - Goldrake incrocia il Columbia durante la sua 18^ missione

CITA

[illegible] nato quell'otaku [illegible] di **Andrea Accardi** sulle pagine di **Mondo Naif**: riconoscete il personaggino sulla maglietta? Già, è proprio il vecchio **Devilman**... E il bello è che lo potete trovare a sorpresa anche nelle 'scene di massa' fra la gente [illegible]! Robe da Kappa! **K**

Rubrica a cura di
MASSIMILIANO DE GIOVANNI
Intervista a cura di
Rie Zushi e Giancarlo Bastianelli

Se i romanzi giapponesi sono oggi tradotti in Italia con rinnovato vigore, il merito va indubbiamente alla scorrevole prosa di Banana Yoshimoto, caso assai atipico nell'impegnato panorama letterario nipponico. Figlia dell'accreditato saggista e critico Ryumei Yoshimoto, l'autrice si serve da sempre di un linguaggio piacevolmente popolare e si appropria delle tradizioni orientali, inserendole magicamente in un contesto crudo, reale, morboso. L'Occidente ha scoperto Banana Yoshimoto grazie al fortunato **Kitchen**, dalla cui storia è nato anche un discutibile film da poco uscito in videocassetta. Se nel romanzo d'esordio era di scena l'inconscio amore dei protagonisti Mikage e Yuichi, nonché la transessualità di Eriko - che ricopre quasi il doppio ruolo di padre/madre per il ragazzo - in **N.P.** una profonda vena malinconica prende il sopravvento. Un libro incompiuto che deve essere tradotto nella lingua giapponese e una tremenda maledizione che grava sulle sue pagine costituiscono il suggestivo plot del romanzo. Un libro dall'anima rigorosamente giapponese è invece **Sonno Profondo**, raccolta di tre racconti dall'ambientazione notturna e dalla lirica intimista. I protagonisti vivono una situazione critica, una fase di blocco in cui il flusso regolare del tempo si è interrotto. Il tema ossessivo e ricorrente della morte è ben sviluppato in **Tsugumi**, record di incassi in Giappone con oltre due milioni di copie vendute. Un romanzo fortemente biografico in cui l'autrice mette a confronto due personaggi talmente diversi da risultare complementari. L'ultimo titolo tradotto dalle Edizioni Feltrinelli è per ora **Lucertola**, in cui l'autrice si abbandona a un senso di totale rassegnazione, tipico di chi vive oggi a Tokyo. Attraverso i sei racconti che costituiscono la raccolta, ci accorgiamo di come ogni personaggio trovi in sé qualcosa di sopito che li spinge a reagire come mai avrebbero fatto. Dopo aver ospitato più di una volta i romanzi di Banana Yoshimoto, incontriamo oggi l'autrice attraverso Rie Zushi e Giancarlo Bastianelli, nostri collaboratori in visita a Spoleto, dove lo scorso marzo l'autrice ha ricevuto l'ennesimo riconoscimento per la sua bravura. Lascio a loro, con estremo piacere, la parola.

Il 26 marzo 1996, è stato assegnato a Spoleto il premio **Fendissime 1996**, che è andato alla scrittrice giapponese **Banana Yoshimoto**, di fama internazionale nonostante la sua giovane età. La Yoshimoto è stata accolta a Spoleto dal saluto del sindaco della città Alessandro Laureti, dall'assessore Giorgio Pressburger e da Maria Teresa Fendi, copromotrice del premio.

Dopo il saluto delle autorità, la Fendi ha spiegato le motivazioni dell'assegnazione del premio alla giovane scrittrice giapponese.

Il linguaggio usato nei suoi romanzi e il saper porre la propria attenzione alle complesse e sfaccettate problematiche dei giovani sono i motivi della scelta per l'assegnazione del premio. Una scrittrice giovane, che sa parlare ai suoi coetanei con un linguaggio diretto anche se crudo. Giorgio Amitrano, traduttore in italiano delle sue opere, ha parlato delle caratteristiche della narrativa, facendo cenno alle difficoltà che egli trova nella traduzione.

Inge Feltrinelli, dell'omonima casa editrice, ha vantato il fatto che proprio in Italia la Yoshimoto ha ulteriormente accresciuto la propria fama a livello internazionale. E proprio queste caratteristiche secondo i critici più attenti, ma anche secondo i giovani che in tutto il mondo leggono i suoi libri, hanno sancito il successo della giovane autrice.

Il premio consegnatole è una splendida collana che ha illuminato la figura di Banana, composta da sei pietre di cristallo di rocca che, all'interno, recano i simboli collegati ai titoli dei suoi romanzi.

Con lei abbiamo avuto un breve ma intenso incontro.

KM - Signorina Yoshimoto, quale impressione ha riportato di Spoleto?

BY - E' una stupenda città d'arte che mi ha favorevolmente impressionato, e poi anche il cibo, come in altre città d'Italia, è ottimo.

KM - Cosa pensa del nostro paese?

BY - Mi piace l'Italia, e spero di poter tornare nuovamente in questa terra. Sono già stata altre volte in Italia e ho sempre avuto un'impressione favorevole. Nel vostro paese ho anche molti amici: quando gli impegni me lo consentono, vengo spesso a trovarli.

KM - Qual è il suo rapporto con i fumetti?

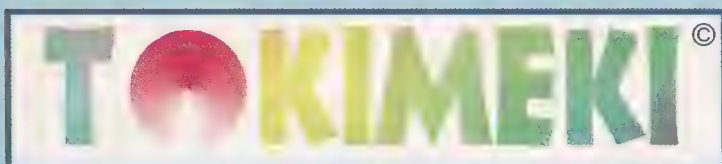
BY - Appartengo a una generazione cresciuta in compagnia di fumetti, ma anche di televisione e libri. Leggere fumetti è per me una cosa naturale: li ritengo una vera e propria arte.

KM - Legge ancora oggi i fumetti?

BY - Sì, li leggo spesso. Ho persino una sorella fumettista, e il cugino della mia segretaria è addirittura Kenichi Sonoda! Vedo con piacere che **Gun Smith Cats** viene pubblicato anche in Italia!

Corredano l'articolo alcune foto scattate a Spoleto in occasione della premiazione. Per non smentire il suo amore nei confronti dei manga, Banana Yoshimoto posa con alcuni albi della Star Comics (foto di Rie Zushi)!
Si ringrazia **Hobby Foto** (P.zza del Mercato 4 - Spoleto) per le altre foto che illustrano l'articolo.

TOP TEN STAR COMICS *manga* Gennaio 1996

1 • Dragon Ball 21
2 • Dragon Ball 22
3 • Sailor Moon 8
4 • Neverland (DNA²) 34
5 • Starlight (City Hunter) 40
6 • Action (JoJo) 27
7 • Techno (Guyver) 21
8 • Kappa Magazine 43
9 • Mitico (Lupin III) 20
10 • Young 20

SCEGLI IL TUO ANIME PREFERITO E VINCI FANTASTICI PREMI!

Da oggi avete la possibilità di entrare a far parte della giuria che assegnerà il **Tokimeki**, il primo Oscar televisivo per l'animazione giapponese. Ogni giurato potrà esprimere una sola preferenza, scegliendo tra gli anime trasmessi durante la stagione televisiva '95-'96 sulle reti nazionali e syndacation (sono escluse quindi le reti locali). Per votare ed entrare automaticamente a far parte della giuria, dovrete utilizzare il tagliando pubblicato su **Kappa Magazine** e **Sailor Moon**. Oltre alla preferenza, avrete la possibilità di motivare il voto: così facendo, potreste aggiudicarvi uno dei favolosi premi messi in palio in occasione del **Tokimeki**. Verranno premiati gli autori delle 100 motivazioni scelte a insindacabile giudizio della Commissione Oscar. Tutte le schede dovranno pervenire entro e non oltre il 30 Giugno 1996 presso **Tokimeki - Happy Team, via Marcellino Ammiano 9, 20137 Milano**, oppure via fax al numero (02) 29527344. Sugli albi 'giapponesi' della Star Comics datati agosto appariranno le nominations e la data di consegna dei premi.

REGOLAMENTO

Partecipare e vincere con il **Tokimeki** è semplicissimo. Sono ammessi tutti i lettori delle testate Star Comics (di età compresa tra i 7 e i 12 anni per la fascia **Under 12** e dai 13 in su per la fascia **Senior**). Inviando il tagliando compilato in ogni sua parte, il lettore accetta automaticamente di entrare a far parte della giuria che assegnerà il premio **Tokimeki** al cartone animato di produzione nipponica più votato nel corso della manifestazione. Perché il voto sia considerato valido, il tagliando dovrà pervenire in busta chiusa o su cartolina postale: oltre ai dati personali, il giurato dovrà indicare la data di nascita e la sezione di voto d'appartenenza. Saranno ritenuti validi i voti riportati sul tagliando o su una fotocopia di esso, purché completi di dati anagrafici. La commissione del **Tokimeki** sceglierà a suo insindacabile giudizio le 100 motivazioni più originali, alle quali saranno assegnati i premi che potete ammirare a pagina 16. I tagliandi che perverranno regolarmente compilati, ma privi di motivazione, andranno a incrementare i voti senza partecipare all'assegnazione dei premi. Partecipando all'iniziativa, i lettori accettano che il loro nome venga pubblicato sulle riviste, inoltre accettano che la Happy Team possa effettuare a proprie spese servizi fotografici, riprese televisive e registrazioni audio per promuovere l'iniziativa. La Happy Team potrà altresì utilizzare il materiale video e audio in tutte le forme, rielaborarlo, doppiarlo, trasmetterlo, interamente o in parte, in Italia o nel mondo. Potrà utilizzare le immagini fotografiche per promuovere l'iniziativa o i suoi sponsor su riviste italiane o estere, su poster, volantini, manifesti, cartelloni e su qualsiasi altro supporto.

TOKIMEKI
Anime Awards 1996

Il voto — under 12 — senior

La motivazione

I dati del membro della giuria — data di nascita / /

Nome e Cognome

Via — n.

Città — Prov. — CAP

Tel. — Occupazione

AMERICA

universo immagine

IMAGE 32 •
Speciale: 80 pagine! Arriva in Italia Shi, la conturbante e letale eroina di William Tucci, nella prima parte del suo crossover con Cyblade. Completano il sommario un nuovo episodio di **Cyberforce** e la conclusione di **Velocity**.

SPAWN & SAVAGE DRAGON 27 •
Angela deve subire un processo per insubordinazione, e la sua unica speranza è un testimone di nome **Spawn**! Il demonio torna all'attacco di **Dragon**. La **Freak Force** è a un passo dalla disfatta totale! **Ospite d'onore: MAXX!**

WILDC.A.T.S. 13 •
Il mega-crossover **Tempesta in arrivo** esplode a piena potenza in questo numero tutto fumetto! Al **Team7** e ai **WildC.A.T.S.** spettano le prime mosse contro la più grande minaccia che l'universo Wildstorm abbia mai affrontato!

GEN-13 1 •
In attesa di **Wetworks** e **Backlash**, si parte con il primo episodio di una trilogia ambientata sull'isola delle Còda (serve dire altro?). In appendice, una lunga storia di Zalota e Voodoo disegnata da un suggestivo Michael Lopez.

STAR ORO 22: UNION •
I primi tre episodi della serie regolare e il numero zero (in vista del coinvolgimento in **Tempesta in arrivo**) per **Union**, il supereroe cosmico ideato da Mike Heisler e Jim Lee, nella nuova interpretazione grafica dell'ottimo Ryan Benjamin!

ITALIA

fantascienza azione

LAZARUS LEDD 36 •
Inizia la più importante storyline di tutta la serie! Larry troverà la traccia decisiva che lo porterà ad affrontare il suo ex-comandante! Sconcertanti flashback! I disegni sono di Massimo Gamberi!

HAMMER 13 •
Swan, Helena e Colter vivono la loro ultima avventura sull'asteroide-fattoria Monitor. A causa di una terribile minaccia proveniente dall'estremità del Sistema Solare, sono costretti a partecipare a una disperata operazione di soccorso che metterà a dura prova la loro amicizia, e nella quale incontreranno il misterioso Errante. **L'ultimo sogno** è scritto da Stefano Vietti e disegnato da Andrea Mutti.

MINISERIE

soap opera

STORIE DI KAPPA 20 •
Una storia in quattro puntate dedicata a chi si è divertito con **DNA2**, ma non ha dimenticato **Video Girl Ai**. Masakazu Katsura torna a raccontare i sentimenti abbandonando l'azione: **Present From Lemon** indaga lo star-system giapponese per mostrare quanto spietato possa essere il mondo della musica leggera. Lemon è pronto per calcare la scena, è figlio d'arte e i discografici vogliono imporlo come 'idol'. Da maggio ad agosto, quattro appuntamenti da favola!

RANMA 1/2 TORNA IN EDICOLA CON LA STAR COMICS!

Era sparita di scena con la chiusura di Granata Press, lasciando nello sconforto migliaia e migliaia di fan: le Edizioni Star Comics recuperano uno dei personaggi storici e fondamentali del panorama nipponico e rilanciano alla grande la serie di **Rumiko Takahashi**! Da giugno, le pagine di **Neverland** ospitano **Ranma 1/2**, puntando su una buona stampa, nonché su traduzioni e adattamenti nuovi di zecca (la versione americana non rendeva certo giustizia al manga)! Ranma Saotome e il padre Genma sono due esperti di arti marziali che hanno avuto la sventura di cadere in una pozza d'acqua magica durante un periodo di allenamento in Cina. Il bagno li ha resi succubi di un fastidioso incantesimo: ogni volta che entrano in contatto con l'acqua fredda si trasformano rispettivamente in una provocante ragazzina e in un pachidermico panda. Per poter essere riportati nella loro forma normale, necessitano di essere bagnati con acqua calda! Tutte da gustare sono le situazioni di imbarazzo generate ogni volta che si attuano le metamorfosi... sia dei protagonisti, sia dei molti comprimari che hanno subito egual destino (e che si mutano in gatti, oche, maiali e così via...). Se il cartone animato vi ha fatto impazzire, il fumetto vi farà morire dal ridere! **Chi ama Dragon Ball scoprirà in RANMA 1/2 un fumetto da collezionare!**

VOTA IL TUO CARTOON PREFERITO E STRAVINCI!

LE SCHEDE DEL CONCORSO VI ASPETTANO SU KAPPA MAGAZINE E SAILOR MOON

Le Edizioni Star Comics e la Happy Team, in collaborazione con Yamato Video, Merak e Pocket Power, vi invitano a partecipare all'Oscar dell'animazione giapponese! Vincere con **TOKIMEKI** è semplicissimo: sono ammessi a partecipare tutti i lettori delle testate Star Comics di età compresa tra i 7 e i 12 anni (per la fascia Under 12) e dai 13 in su (per la fascia Senior). A maggio e giugno le pagine di **Kappa Magazine** (questo mese in pole position con il nuovo manga di Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami) e **Sailor Moon** ospitano il tagliando per partecipare al concorso! Perché il voto sia considerato valido, il tagliando dovrà pervenire in busta chiusa o su cartolina postale al seguente indirizzo: **TOKIMEKI** - HAPPY TEAM - Via Marcellino Ammiano 9, 20137 Milano. Oppure via fax al numero (02) 29527344 entro il 30 giugno 1996. Oltre al nome, cognome, indirizzo e recapito telefonico, il giurato dovrà indicare la sua data di nascita e di conseguenza barrare la sezione di voto d'appartenenza. I premi in palio? Computer, databank, videocassette, CD, manga e... una parte nel doppiaggio del nuovo cartoon Yamato Video!

GIAPPONE

manga comico magazine

• KAPPA MAGAZINE 48
Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami in un nuovo appuntamento a fumetti: **Nagareboshi Sakon** ha per protagonista un samurai sfregiato, ma con un grande senso dell'onore, che si fa giustizia con le lame affilate delle sue due spade. Tutto su **Slam Dunk**, una commedia ambientata nel mondo del basket! Largo al calcio: episodio per episodio, tutta la storia di **Shoot!** Imperdibile!

comico

• STARLIGHT 45
Da oggi si ride con **City Hunter**! Foto compromettenti per Ryo Saeba, immortalato in abiti equivoci! Il ricordo di un rapimento sventato mette in crisi un amore: che il nostro killer abbia un cuore?

comico

• NEVERLAND 39
E' l'acqua la nemica di **Ranma 1/2**! Esperto karateka, il protagonista vive una bizzarra e fastidiosa metamorfosi: il suo corpo può acquistare sembianze maschili o femminili! Il cartoon dell'anno arriva in edicola nell'originale versione a fumetti di **Rumiko "Lamù" Takahashi**!

azione

• ACTION 32
Polnareff rischia di regredire allo stato fetale se JoJo non lo salva dallo stand di Seth, mentre una nostra vecchia conoscenza si avventura in un'oscura biblioteca del Cairo per imbattersi in... Dio!

fanta-bio

• [illegible]
[illegible] sorta di Blade Runner cibernetico che combatte il male nel 2305. Un eroe dalla personalità complessa e sfaccettata, maturata dopo la morte della madre e la propria rinascita in un corpo meccanico.

classico

• MITICO 25
Conto alla rovescia per **Lupin III**, ormai a soli cinque numeri dalla conclusione... Inizia **San Francisco**, una storia dura e metropolitana, in cui Fujiko è una vera bomba sexy e Lupin... **perde un occhio**! Firma la copertina **Jacopo "Igor Iguana" Olivieri**, abitante di Toon Town!

fantastico

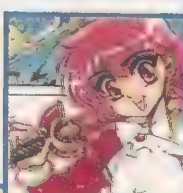
• YOUNG 25
La più bella miniserie di **3x3 Occhi**: tutti i retroscena su Pai e Shiva! Inizia **Rayearth 2**: Hikaru, Umi e Fu sono tornate a Tokyo, ma sentono la mancanza di Sephiro... Continua l'epopea di **Pendragon**: Arthur di Camelot cerca di tornare in patria, mentre appare misteriosamente Sir Lancelot!

humor

• DRAGON BALL 29 e 30
Vegeta raggiunge il pianeta Freezer per contattare altri guerrieri Saiyan! Mr. Popo, intanto, chiede a Bulma di seguirlo sull'astronave con cui Dio raggiunse il nostro pianeta per ripararlo.

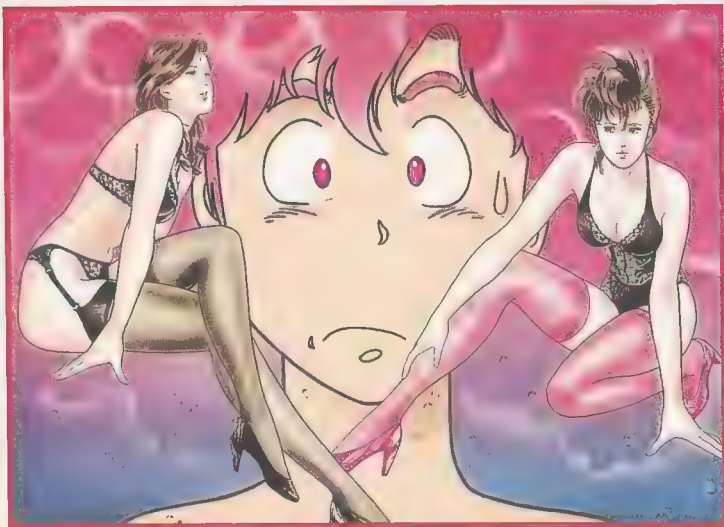
children

• SAILORMOON 13
Inizia **Sailor Moon - La luna splende**, seconda serie delle avventure televisive e piomba dal cielo la pestifera **Chibiusa**! Appuntamento imperdibile per i lettori di **Young**! Questo mese **Sailor Moon** vi presenta un episodio **INEDITO** e **A COLORI** di **Rayearth**!

CITY HUNTER

Ama le donne, le gambe snelle, le delicate gonne a pieghe, i seni abbondanti, ma anche quelli piccoli e sodi. E' coraggioso, qualcuno direbbe incosciente. E' leale e generoso. E' il giustiziere, pronto a vivere avventure animate sul piccolo schermo mentre il suo manga spopola.

City Hunter arriva alla Merak Film di Milano nell'estate del '93. La vecchia sede di Via Lumière, accanto allo studio 12 di Canale 5, ospita per l'ultimo anno il doppiaggio prima dell'imminente trasferimento. La lunga serie di **Hunter** viene affidata a un direttore del doppiaggio di grosso calibro, Adriano Micantoni, un attore che ha vissuto gli anni d'oro di Cinecittà e che i colleghi ricordano con grande stima e affetto. A interpretare il protagonista, Alessandra Valeri Manera chiama Guido Cavalleri, simpatico conduttore di Ciao Ciao già doppiatore di diversi protagonisti in **Santa Barbara** e **Quando si Ama** (era la voce di Steve Sawolski). La parte di Kaori, ribattezzata nell'adattamento italiano Kreta, viene invece affidata a Roberta Gallina, protagonista di **Cantiamo insieme**, attualmente voce di Dinah in **Sentieri**. La serie **Hunter** piace molto, ma i contenuti constringerebbero i responsabili a rimaneggiarla, modificando radicalmente personaggi e vicende: per questo motivo il titolo nipponico esce dalla programmazione dei palinsesti Mediaset.

City Hunter arriverà sugli schermi televisivi italiani - forse grazie a Junior Tv - come il delizioso cocktail che è, addolcito dai toni della commedia, frizzante di avventura, increspato da accenti di passione travolgente. Convinta dalle potenzialità del killer allupato, Mediaset rimane proprietaria dei diritti di merchandisig e publishing, mentre le major specializzate in gadget stanno decidendo se investire sul personaggio o meno. Per quanto ci riguarda, il manga è già pubblicato con grande successo nella collana **Starlight**: se ancora non avete avuto modo di gettarvi nel mitico mondo di **Hunter**, approfittate di questo speciale Tv Color per scoprire un personaggio che diventerà sicuramente uno dei vostri preferiti. Come spesso accade, la serie televisiva può tradire in alcuni passaggi il manga originale, che rimane in ogni caso il frutto più 'gustoso' scaturito dal genio di Tsukasa Hojo, già autore delle avventure del più conosciuto e amato team di ladre **Occhi di Gatto**. Di seguito la sinossi degli episodi della prima serie e le schede di presentazione dei protagonisti (nome originale, seguito da quello 'italiano'): le trame tengono conto dell'adattamento nostrano, calandovi in quello che realmente vedrete in tv al momento della messa in onda. Fortunatamente il discorso dovrebbe valere soprattutto per i nomi dei protagonisti e non tanto per i temibili 'tagli'.

Nicola Bartolini Carrassi

1 - Un cocktail esplosivo. Convinto da Jeff, Hunter decide di aiutare Natalie a ritrovare l'uomo che ha ucciso sua sorella. Per liberare una ragazza dalle grinfie di un altro criminale e ottenere in cambio informazioni preziose sull'omicida dal padrone di un bar, Hunter non esita a ferirsi. Dopo varie peripezie riesce a catturare l'omicida e a consegnarlo nelle mani della giustizia.

2 - Uccidimi, per favore. Affascinato dalla bellezza di Elena, Hunter accetta di proteggerla da alcuni trafficanti d'armi che vogliono rapirla per entrare in possesso del bacillo per la sterilizzazione di animali e uomini che potrebbe essere usato come arma per distruggere l'umanità. Il padre di Elena si era sempre rifiutato di venderlo e, per mantenerne il segreto, si è tolto la vita. Anche Elena è disposta a morire nel caso in cui cadesse nelle mani dei trafficanti, e convince Hunter ad accettare di ucciderla se dovesse succedere il peggio. Ma quando viene rapita, Hunter riesce a mettere in salvo la ragazza e a far rimaner per sempre segreta la formula del bacillo.

3 - L'ultima sfida. Un pugile viene barbaramente ucciso nel parco mentre sta allenandosi per la grande sfida di pugilato per il titolo dei pesi medi. Mara, la ragazza del povero pugile, decide di assoldare Hunter per fare giustizia. E' un'affascinante dottoressa, ma ha i giorni contati: è infatti condannata a morire di tumore. Inutile dire che Hunter se ne innamora e, dopo aver vendicato la morte del suo amato, promette di tenerle compagnia fino alla fine.

4 - Benvenuta all'inferno. Jeff è disperato: sua sorella sembra essere sparita da qualhe giorno. Preoccupato che abbia fatto la stessa fine di altre ragazze misteriosamente scomparse, implora l'amico Hunter di cercarla. Dopo aver negoziato sulla ricompensa, Hunter si mette al lavoro. Il traffico di ragazze giovani e carine viene prontamente smascherato, soprattutto grazie all'apporto di un baldo giovanotto... Dalle forme alquanto strane. A missione compiuta, si scopre che il ragazzo in realtà è Kreta.

5 - Un triste regalo. Dopo una serata passata a bere, Hunter e Jeff si svegliano a casa di quest'ultimo. E' il compleanno di Kreta, sorella di Jeff, e i tre amici decidono di cenare insieme. Jeff racconta ad Hunter che in realtà Kreta è sua sorella adottiva, e annuncia che la sera stessa, in occasione della festa di compleanno, le svelerà tutta la verità sulla sua storia. Jeff rimane ucciso da una banda di trafficanti di droga durante una missione; toccherà quindi ad Hunter vendicarlo e portare a Kreta la triste notizia.

6 - L'ultima scena. Hunter viene incaricato di proteggere un'attrice cinematografica entrata nel mirino di un killer. In realtà, è stata lei stessa ad assoldare un uomo per essere uccisa. Disperata dopo la morte del fidanzato, vuole farla finita, ma desidera morire da diva, sul set. Sarà Hunter a farle tornare la gioia di vivere.

7 - La bambina sull'altalena. Biagio, ex-autista di un importante uomo politico, è stato costretto ad accollarsi la responsabilità di un reato commesso dal padrone e a inscenare un falso suicidio. Per poter riabbracciare la figlia, si rivolge ad Hunter, il quale ne simula l'omicidio, consentendo alla bambina di rifarsi una vita accanto al padre.

Hunter (Ryo Saeba)
E' il personaggio principale. Giusto dai nervi d'acciaio, ripulisce la città combattendo il crimine senza esclusione di colpi. Le ragazze sono il suo chiodo fisso, gli ormoni la sua rovina.

E' la sorella di Jeff, il miglior amico di Hunter che rimane ucciso durante una missione. Bella e decisa, decide di fare da assistente al giustiziere.

Selene (Saeko)
Detective della squadra investigativa del dipartimento della polizia di Tokyo. Sfrutta il suo fascino, con ottimi risultati, per indurre Hunter ad aiutarla nei casi di politica internazionale, quando non si può esporre in veste ufficiale.

Lui e Hunter finiscono quasi sempre per litigare. Il loro è uno strano rapporto di amicizia e rivalità.

8 - I piani rubati. Selene, vecchia fiamma di Hunter impiegata nella polizia, interpella l'investigatore affinché l'aiuti a recuperare importanti documenti protetti da segreto militare rubati dalla Repubblica Diulamenia. Hunter risolverà il caso grazie alla sua abilità nel maneggiare le armi da fuoco.

9 - La regina del casinò. Kreta è in vacanza, ed è compito di Hunter occuparsi dei nuovi clienti. La sua prossima cliente è la splendida croupier del casino più famoso della città. Dotata di poteri chiaroveggenti, Elia è però minacciata da una banda mafiosa che ha organizzato una sfida al tavolo da poker per aggiudicarsi il dominio del gioco d'azzardo cittadino. Sarà compito di Hunter proteggere la ragazza e fare in modo che arrivi sana e salva alla partita.

10 - Un istitutore pericoloso. Siria, figlia di un importante boss, sta dando qualche problema al padre. Dopo aver abbandonato la casa di famiglia per trasferirsi in un appartamentino, si è data alla vita pericolosa. Il padre incarica Hunter di intervenire sotto le mentite spoglie di istitutore privato, ma in realtà l'obiettivo finale del boss sarebbe quello di far sposare Hunter alla figlia, assicurandosi così un valido successore ai vertici dell'organizzazione.

11 - Il tulipano nero. Hunter e Kreta vengono ingaggiati da una ragazza, Clara, per rubare il famoso tulipano nero, una vera rarità della floricultura. I due eroi accettano di aiutarla senza conoscere le motivazioni della ragazza, trovando si così ad affrontare un criminale che cela la sua attività sotto le mentite spoglie di studioso telepatico. Fortunatamente per i tre ragazzi, il maggiordomo si innamora perdutamente di Kreta e sarà lui ad aiutarli. Una volta trovato il tulipano nero, riescono a fuggire e finalmente Clara può portare il fiore al nonno che sta per morire. L'ultima volontà del vecchio è infatti rivedere l'adorato tulipano nero, che lui stesso aveva creato mezzo secolo prima.

12 - Voglio tornare bambino. Arnold, un armadio d'uomo - perfetta caricatura di Schwarzenegger - sta braccando due ribelli fuggiti dalla Repubblica di Emaril, dove vige una dittatura militare repressiva. I fuggiaschi si rivolgono ad Hunter per chiedere protezione, terrorizzati dall'esercito di Arnold.

13 - La sposa sedicenne. Nonostante i suoi 15 anni, una superstar dello spettacolo è stata presa di mira da un ammiratore che la tempesta di lettere minatorie affinché si ritiri dalle scene e diventi sua per sempre. Il compito di Hunter è difenderla, ma non è un'impresa facile.

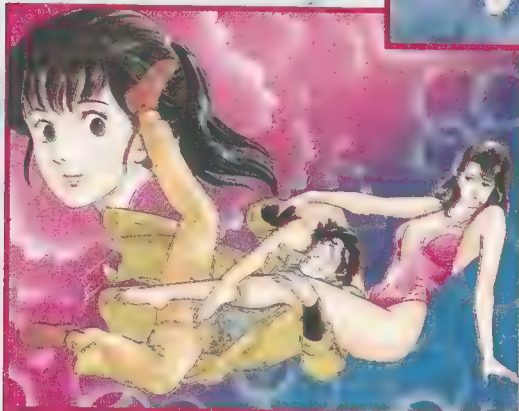
14 - La tratta delle donne. Selene chiede ad Hunter di aiutarla a incastrare i responsabili di una tratta di donne: le farà da guardia del corpo mentre lei si proporrà come esca. Hunter si innamora perdutamente del capo dell'organizzazione criminale, bellissima donna che si rivelerà poi essere un travestito.

15 - Il cavaliere dal cavallo bianco. Hunter ha il compito di proteggere la giovane ereditiera Sonia. La vita della ragazza è in pericolo a causa di forti interessi finanziari: un boss vuole impossessarsi del gruppo a cui è a capo la matrigna di Sonia e ricattare la povera donna perché si sbarazzi della ragazza. Ma Hunter - straordinariamente somigliante a un ragazzo che aveva salvato Sonia da un'aggressione dieci anni prima - scoprirà l'intrigo.

16 - L'hostess. Noemi lavora da poco come hostess e il suo fascino ammalia chiunque le si avvicini. Purtroppo, a insaputa dell'irresistibile amica di Kreta, alcuni loschi individui la sfruttano per loschi traffici aiutati da un appoggio interno alla compagnia. Quando Noemi scopre nella sua borsetta un congegno esplosivo programmabile a distanza, chiede immediatamente aiuto a Kreta, cercando di tenere fuori da questa storia lo scatenato Hunter. Dopo vari litigi, sarà proprio lui a dover intervenire per salvare le due ragazze. L'investigatore riesce così a fissare un appuntamento galante con la hostess. Il sogno di portarsela a letto svanisce quando il ragazzo scopre che sull'aereo diretto in Francia pullulano decine di altri ammiratori.

17 - Amore estivo. Qualcuno ha rubato l'intera collezione di costumi da bagno a una bellissima stilista alle prime armi; la ragazza chiede l'intervento di Hunter, il quale, affascinato dalla procace bellezza, decide di aiutarla. Lillian è quasi sicura che i costumi le siano stati rubati dal suo maestro, uno stilista molto famoso che ormai ha perso qualsiasi ispirazione. Hunter decide di far visita al sospettato durante una sfilata. Spacciandosi per giornalisti, Hunter e Kreta riescono a intrufolarsi nel castello dove avrà luogo la sfilata. Kreta colpisce il maestro per la sua bellezza e riesce a scoprire dove nasconde i costumi. Prima della sfilata, poi, l'investigatrice convince le modelle a indossare dei costumi orribili spacciandoli per quelli del maestro. Il pubblico, andandosene disgustato, fischia sonoramente i modelli. Nel frattempo, Hunter sparge del tritolo per tutto il castello...

18 - Amore e preghiera. Una principessa ha il dono della veggenza. Importanti personaggi politici e ricchi industriali si rivolgono a lei per interrogarla sul loro futuro. La principessa ha vicino a se un'anziana consigliera che cerca in tutti i modi di salvaguardare le grazie della ragazza, che all'età di 18 anni è ancora illibata. 'Sentendo' avvicinarsi un pericolo, la giovane chiede l'intervento di Hunter, considerando l'aitante moro un messaggero mandato dagli dei. L'investigatore scopre che un importante uomo politico candidato alla carica di primo ministro è immischiato in una storia poco chiara di bustarelle. Dal momento che la principessa è al corrente del suo passato, Hunter teme che possa essere uccisa.

19 - La spiaggia dei ricordi. Le audizioni per il ruolo di protagonista femminile in un importante film sono minacciate da una serie di attentati. Compito di Hunter è smascherarne gli autori. Si tratta del presidente della casa cinematografica che, per fare pubblicità al film e al protagonista maschile, organizza falsi attentati. Tra le partecipanti all'audizione c'è anche una ragazza che si è presentata allo scopo di conoscere il suo vero padre, il regista del film. Sarà Hunter a farli riunire.

20 - Il giorno più lungo. Hunter ha l'incarico di proteggere la principessa di un villaggio tra le montagne che viene per la prima volta a visitare la città. La ragazza è minacciata dai suoi stessi sudditi. Questi - contro il volere della dinastia regnante - vorrebbero accettare il progetto di una multinazionale straniera che riporterebbe il povero villaggio agli antichi splendori.

21 - L'ultima scommessa. Il milionario americano Smith, convinto di avere i giorni contati a causa di una grave malattia, decide di sfidare il corso degli eventi assoldando contemporaneamente un killer e una guardia del corpo. Hunter e Selene, incaricati di proteggerlo, gli salveranno la vita, insegnandogli a non interferire con il corso del destino.

22 - Cupido colpisce ancora. A una sfilata di biancheria intima femminile, Hunter conosce una modella di nome Alisa, e si rende subito conto che la ragazza gli nasconde qualcosa; infatti ai due iniziano a capitare cose strane. Alisa è nel mirino di una banda che la vuole rapire. Alla fine, dopo molte pressioni di Hunter, Alisa gli racconta la sua storia: era la fidanzata dell'unico erede della potente famiglia Jovine, e i due erano sul punto di sposarsi, quando il vecchio Jovine organizzò un matrimonio di convenienza per il figlio. Scoprendo che il fidanzato aveva comprato un preziosissimo diamante per feteggiare le nozze con la donna impostagli, Alisa decise di sottrargli la pietra. Ecco il motivo per il quale i Jovine stanno cercando la ragazza, che decide di assumere Hunter come guardia del corpo.

23 - Una sposa dal cielo. Katia, una bella scienziata vestita da sposa, cade per caso nella macchina di Hunter, che crede sia un segno del cielo. In realtà, la ragazza sta scappando dopo aver rubato una provetta contenente un'ape assassina. Quando Hunter scopre la provetta, la apre e viene punto. purtroppo per lui, l'ape gli inietta una sostanza paralizzante che porta progressivamente alla morte. Katia mette a punto l'antidoto che però, non essendo ancora perfetto, ha effetti collaterali strani: Hunter inizia a comportarsi come una donna.

24 - In ospedale. Hunter stavolta deve farsi ricoverare in ospedale per risolvere un caso. Assunto dal miliardario Tanziani, deve sorvegliare l'infermiera Susanna, della quale il vecchio riccone si è perdutamente innamorato durante una degenza in ospedale. La ragazza potrebbe, infatti, divenire vittima di un parente del magnate avendo questo destinato a lei per testamento metà del suo patrimonio.

25 - Scambi internazionali. Hunter si imbatte per caso in Angela, un agente straniero in incognito che deve compiere un'importante missione per il suo governo: scoprire la provenienza di alcuni carri armati micidiali che sono serviti per il colpo di stato in un piccolo paese del sud-est asiatico.

26 - Che cos'è l'amore. Hunter viene assunto da un miliardario per far da guardia del corpo alla figlia. Nella sua estrema possessività, ha infatti il terrore che la sua adorata figliola si imbatta in qualche ragazzo molesto mentre lavora al ristorante frequentato assiduamente dallo stesso Hunter. Ma la ragazza si innamora di lui senza nemmeno saperlo. Anzi, è convinta di essere malata, tanta è la sofferenza. Sarà compito di Hunter spiegarle che non si tratta di una malattia. E' solo il mal d'amore.

27 - Il segreto di Falcon (prima parte). Falcon è stato per anni il benefattore segreto di Milly, la figlia di un suo superiore a cui deve la vita. Milly vuole conoscere il misterioso personaggio che per tanto tempo l'ha protetta, ma Falcon, che non ha il coraggio di incontrarla, si rivolge ad Hunter affinché si presenti all'appuntamento al posto suo. Ma presto i due scoprono che un perverso compagno d'armi di Falcon vuole uccidere Milly per vendicarsi di un torto subito.

28 - Il segreto di Falcon (seconda parte). In questa seconda parte dell'episodio, Hunter e Falcon riescono a mettere in salvo Milly, la quale scoprirà finalmente la vera identità del suo benefattore segreto.

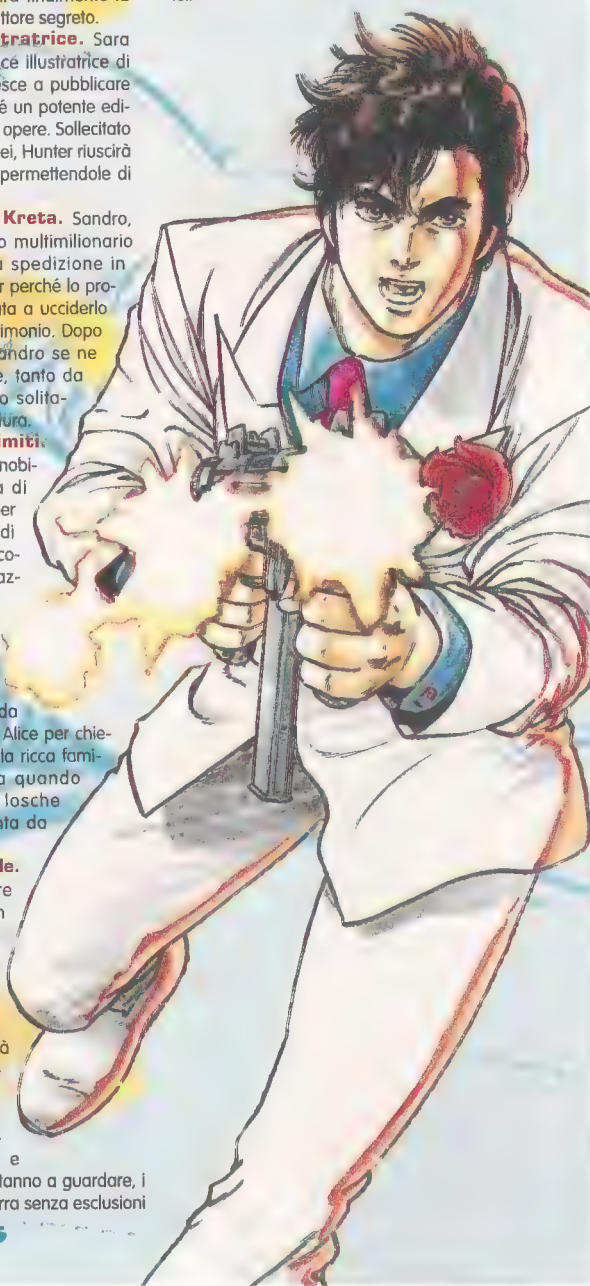
29 - La giovane illustratrice. Sara Marelloni, giovane e capace illustratrice di storie per bambini, non riesce a pubblicare un libro a suo nome perché un potente editore la sfrutta, rubandole le opere. Sollecitato da Giulia, piccola amica di lei, Hunter riuscirà a liberarla dalla trappola, permettendole di coronare il suo sogno.

30 - La conquista di Kreta. Sandro, erede universale dello zio multimilionario scomparso durante una spedizione in Alaska, si rivolge ad Hunter perché lo protegga dalla zia, intenzionata a ucciderlo per impossessarsi del patrimonio. Dopo aver conosciuto Kreta, Sandro se ne innamora profondamente, tanto da compiere atti di coraggio solitamente estranei alla sua natura.

31 - Amore senza limiti. Sergio, un motociclista dai nobili ideali, chiede a Kreta di diventare la sua ragazza per un giorno; si tratta però di una messa in scena per scoraggiare la ricca Alice, pazzamente innamorata di lui. A sua volta, Alice assolda Hunter per convincere Sergio ad accettare il suo amore. Intanto, il capo della banda di Sergio, Giulio, fa rapire Alice per chiedere un grosso riscatto alla ricca famiglia della ragazza, ma quando Sergio scopre queste losche trame, si ribella e affronta da solo l'intera banda.

32 - Un killer infallibile. Hunter decide di aiutare Selene ad arrestare un pericoloso killer di fama internazionale, assoldato per uccidere il presidente della Repubblica di Kirenia. Il killer si rende subito conto delle capacità di Hunter e decide di sfidarlo in un combattimento mortale dove soltanto il migliore sopravvivérà. Mentre Selene e Falcon, allievo del killer, stanno a guardare, i due si sfidano in una guerra senza esclusioni di colpi, in cui si inserisce involontariamente anche Kreta. Il killer, però, decide di non farle del male, e per questo motivo alla fine Hunter gli risparmierà la vita, ferendogli soltanto un braccio.

33 - Rapsodia d'amore. Falcon chiede consiglio ad Hunter a proposito di una ragazza di cui si è innamorato, la quale rischia ogni giorno la vita perché sta indagando su un caso di tangenti di cui si occupava il fidanzato prima che morisse in circostanze misteriose. Hunter e Falcon si impegnano ad aiutarla.

34 - Un papà preso in prestito. Regina, giovane donna rimasta vedova, è perseguitata dallo suocero che tenta di sottrarle la bambina, unico ricordo del figlio morto. Si vede così costretta ad affidarla ad Hunter e Kreta perché si prendano cura di lei.

35 - Uno scoop per Hunter. Hunter e Kreta devono proteggere una popolare giornalista televisiva che sta conducendo un'inchiesta molto pericolosa.

36 - La studentessa infelice. La signora Masaki chiede ad Hunter di tenere d'occhio sua figlia, che ha tentato il suicidio per ben due volte. L'investigatore, però, scopre che la figlia ha cercato di togliersi la vita perché è convinta - dopo una serie di attentati - che il suo patrigno voglia i soldi della sua assicurazione per salvare i suoi affari. Hunter scopre che il signor Masaki ama sua figlia e che è ricattato dal vero artefice dei due attentati.

37 - L'allieva di Hunter (prima parte). Una banda di delinquenti continua a infastidire Otora affinché venda il bar e lasci il quartiere. Hunter cerca di difenderla aiutato da Noriko, una giovane dall'animo nobile e dagli ideali cavallereschi che vuole diventare sua allieva a tutti i costi. Dopo varie discussioni, Hunter accetta la collaborazione della ragazza. Ma ancora non sa di chi lei sia figlia!

38 - L'allieva di Hunter (seconda parte). Noriko si mette al servizio di Hunter per diventare sua allieva, ma rivela a Kreta di desiderare di essere una ragazza comune e di passare una giornata sulle giostre assieme al 'suo ragazzo', e Kreta non ha nessun problema a convincere Hunter. Purtroppo, mentre Noriko si diverte spensierata, due killer assoldati da Kitoh sparano al padre della ragazza che resta miracolosamente in vita. Noriko ripone i suoi sogni di ragazzina e va da Kitoh per vendicarsi.

39 - La principessa scomparsa. Ellie, principessa del regno di Indica e studentessa in un'università giapponese, al momento di tornare in patria decide di fingere un'amnesia per assaporare il gusto di un'esistenza libera dagli obblighi a lei imposti dal suo rango. Hunter, ignaro della commedia, l'accompagna nelle sue avventure mentre squadre speciali di polizia e autorità del suo paese la cercano.

40 - Una socia seducente. Una donna affascinante, che recupera oggetti di valore rubati per conto di compagnie di assicurazioni, chiede ad Hunter di aiutarla in uno dei suoi traffici. I due, aiutati da Kreta, recupereranno un prezioso diamante, ma la società dovrà sciogliersi...

41 - Detective in gonnella (prima parte). La sorella di Selene ha aperto un'agenzia di investigazione proprio vicino a quella di Hunter e Kreta. I due vengono inevitabilmente coinvolti nei traffici di Reika, e soprattutto Hunter si ritrova a dover difendere la ragazza che viene minacciata da una banda criminale.

42 - Detective in gonnella (seconda parte). Hunter, Reika e Kreta catturano il boss della banda e scoprono che l'artefice del contrabbando di droga è il commissario Carpanesi. L'uomo organizza un piano per catturare Reika e Hunter e imprigionarli con l'accusa di contrabbando.

43 - La poetessa perduta. Una poetessa si rivolge ad Hunter perché è continuamente importunata da maniaci. Dopo varie peripezie, si viene a scoprire che la ragazza - orfana dei genitori e cresciuta in un istituto - è la nipote di un nobile signore e i presunti maniaci non sono altro che uomini mandati dal nonno perché scoprano se la ragazza porta sul petto il segno inconfondibile della dinastia familiare: tre nei a forma di triangolo.

44 - Hunter, il nostro eroe. Hunter, innamorato di Irene, decide di aiutare Gino e Ciro, fratelli della nuova fiamma, a liberarla dalle grinfie di una banda di criminali ai quali due bambini hanno sottratto una borsa piena di soldi! I due ragazzini, però, non vogliono l'intervento di Hunter, da sempre loro eroe, perché l'hanno visto fare il cascamorto con la sorella.

45 - Tre sorelle sulla neve. Un ricco imprenditore assume Hunter perché faccia da guardia del corpo alle sue tre figlie mentre lui si reca a Hong Kong per lavoro. L'uomo riceve la telefonata di una misteriosa voce che minaccia di rapirgli una delle figlie. L'incarico da' la possibilità ad Hunter di trascorrere quattro splendidi giorni in montagna in compagnia di tre donne mozzafiato.

46 - Che bello rubare. Mirka, una vecchia compagna di liceo di Kreta, si diverte a rubare portafogli per strada. Kreta vuole aiutarla a rinsavire e, ovviamente, viene coinvolto anche Hunter. In uno scontro con i criminali, interviene anche Falcon, che fa subito colpo su Mirka. La ragazza riuscirà a guarire dalla sua ossessione, ma verrà accesa da una morbosa passione per il povero Falcon.

47 - L'asso del biliardo. Un malvagio proprietario di sale da biliardo si impossessa, grazie a sfide truccate, di numerosi locali di Tokio. Una di queste sfide viene lanciata anche a un ex-campione che rimane ferito in un attentato presumibilmente teso dalla banda criminale. La figlia, costretta ad affrontare il boss al posto del padre rimasto ferito a un braccio, chiede aiuto ad Hunter.

48 - Una vedova inconsolabile. Ingaggiati da Curzio, Kreta e Hunter devono proteggere una giovane e splendida vedova che vive in un sontuoso palazzo circondata da mille preziosi ricordi del marito scomparso. Hunter si innamora subito della donna e cerca di farla uscire dallo stato di torpore in cui è caduta dopo la morte del marito. Ogni tentativo sembra vano finché non sventa un pericoloso tentativo di rapina assieme a Selene. Solo allora, infatti, Manuela si renderà conto di quanto sia importante vivere...

49 - Il rosario della suora. Prima di rinchiudersi per sempre in convento, Kyoko viene in città a passare una giornata di divertimenti. Ubriaca, attacca il suo crocefisso a un cane randagio che incontra nel parco. Il mattino seguente, non ricordandosi dell'accaduto, chiede aiuto a Kreta e ad Hunter che iniziano subito le ricerche. Dopo aver perlustrato la città e aver provato più volte a convincere Kyoko a non farsi suora, Hunter ritrova il cane. Kyoko può così tornare in convento portando con sé il cane, il crocefisso e l'amicizia di Kreta e Hunter.

50 - Il nemico numero uno (prima parte). Selene e Reika chiedono ad Hunter di aiutarle a incastrare un'organizzazione di trafficanti di droga, ma i malviventi, che hanno già intenzione di eliminare Falcon e Hunter, aggrediscono i tre. Hunter riesce a sfuggire, ma Kreta rimane nelle mani dell'organizzazione...

51 - Il nemico numero uno (seconda parte). Hunter viene a sapere che Kreta è tenuta prigioniera su un mercantile ancorato nella baia e decide di andare da solo a salvarla per non venire meno alla promessa fatta a Jeff. Ovviamente l'organizzazione lo sta aspettando per ucciderlo, ma Hunter, grazie anche all'aiuto di Falcon, riesce a sgominare la banda e a mettere in salvo la ragazza.

NBC

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO QUARANTASETTE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO QUARANTASETTE

Neanche il gelido inverno riuscirà a ostacolare la gara di nuoto tra maggiorate in piscina - "Fuyu da! Tobidase!! Samusa no Hecchara Muchi-muchi Pucchin Onna darake no Suiei Taikai"
da Assembler OX vol. 2 - 1994
Ninja Master - "Ninja Master"
da Aa! Megamisama vol. 8 - 1993
Hammer Release - "Hammer Release"
da Gun Smith Cats vol. 4 - 1994
Bug Patrol - "Nigun Farm Konchuki"
da Afternoon nr. 4 - 1995
COPERTINA: Nami, Kaburi e Daikinboshi (Bug Patrol) © Mori/Kodansha

PASSIAMOCI SOPRA

Come abbiamo potuto vedere dalle lettere giunte in redazione, la puntata di *Corto Circuito* trasmessa da Canale 5 il 24 marzo è stata seguita dalla maggior parte dei nostri lettori, e questo ci fa piacere. Ora avete potuto vedere coi vostri occhi contro chi si deve battere il fumetto (e il manga in particolare) per poter essere considerato un mezzo di comunicazione pari agli altri. Ci sarebbero tante cose da dire, ma forse sarebbe meglio passare sopra alla maggior parte di esse per evitare di avvelenarci il sangue a causa dell'incompetenza altrui. Passiamo sopra al fatto che quando si parla di fumetto si debba per forza cadere in discorsi aridi e tristi riguardanti le vendite e il mercato, facendo sempre passare in secondo piano l'arte e gli artisti che lo realizzano. Passiamo sopra al fatto che chi va a parlare di fumetto in televisione (o sui quotidiani) spesso non ha mai letto un solo balloon in vita sua, così come ha sapientemente dimostrato il giornalista tappabuchi, presente quella sera solo per sostituire Oreste Del Buono, il mitico direttore di "Linus". Passiamo sopra al fatto che per motivi di tempo siano stati tagliati ben tre quarti d'ora di registrazione, contenenti interventi essenziali e lezioncine magistrali che gli addetti ai lavori impartivano agli incompetenti di turno. Passiamo sopra al fatto che i 'critici d'urto' alla Achille Bonito Oliva (ormai noto come Achille Bollito Vivo) si permettano di dare lezioni su materie di cui non sanno nulla e vomitino la loro superbia sopra tutto ciò che non conoscono per timore di dimostrarsi incompetenti e 'vecchi'. Passiamo sopra ai giochi di parole riservati al termine 'manga' e al fatto che qualcuno abbia paura di leggerli perché non sa nemmeno che forma abbiano e di cosa trattino. Passiamo sopra al fatto che il giornalista tappabuchi di cui sopra erudisse il pubblico con la sua sapienza, spiegando agli editori italiani che avrebbero dovuto pubblicare fumetti come *Doonesbury*; passiamo quindi anche sopra al fatto che, per salvargli la faccia, le forbici del montatore abbiano eliminato la giusta replica di Marco "Comix" Panini che *Doonesbury* appare da ormai vent'anni sulle pagine di "Linus". Passiamo sopra al fatto che sono state fatte un sacco di chiacchiere inutili su degenze post-settimana bianca, caverne virtuali, pittura sacra e arte pop (sicuramente interessanti, ma in altra sede), mentre molti addetti ai lavori non sono nemmeno riusciti a conquistare per un secondo l'ambito microfono. Passiamo sopra al fatto che ancora si critichi ingiustamente l'animazione giapponese per il presunto - inesistente - utilizzo del computer, mentre il pur ottimo *Toy Story* disneyano viene osannato per lo stesso motivo. Passiamo sopra al fatto che si considerino il fumetto e l'animazione i 'mali sociali' di fine secolo e che i giornalisti godano profondamente se un bambino si uccide per reincarnarsi nel Re Leone convinto dalla teoria del 'cerchio della vita'. Passiamo sopra al fatto che film violenti ma ironici come *Natural Born Killers* vengano ritirati dal mercato perché considerati pericolosi, mentre nel frattempo è possibile acquistare armi da fuoco nell'armeria sotto casa. Passiamo sopra al fatto che tuttora esistano associazioni di genitori dediti a 'migliorare la TV dei ragazzi' per poter finalmente scaricarvi davanti figli e responsabilità educative. Ma sì, via, passiamo sopra a tutte queste cose. Passiamoci sopra. Magari con un bel rullo compressore.

Kappa boys

P.S. L'editoriale del mese scorso era un colossale pesce d'aprile! Molti non se ne sono accorti e si sono abbandonati al panico, ma avevamo sparso qualche indizio qua e là: il nome della fantomatica ditta giapponese (Shigatsuno Sakanasha) significa 'Editrice Pesce d'Aprile', e se leggete tutte di seguito le prime lettere di ogni riga dell'editoriale, scoprirete che compongono più volte le parole 'pesce d'aprile'; per questo motivo vi avevamo fornito anche un'indicazione (in Giapponese), e cioé il nome del terribile direttore, Ichiji Kakugyo, che tradotto significa 'prima lettera di ogni riga'! Siamo stati bravi, vero?

«Il più certo modo di celare agli altri i confini del proprio sapere, è di non passarli mai.»
Giacomo Leopardi

TOKIMEKI

VOTA IL TUO CARTOON PREFERITO E VINCI!

100 PREMI!

1° PREMIO
Un viaggio negli studi di lavorazione dei cartoon!

4° PREMIO
Il primo **Databank** a comando vocale vi riconoscerà e prenderà nota di ogni vostro messaggio e futuro appuntamento!

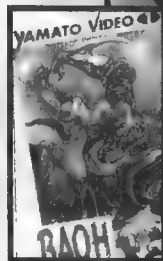
6° PREMIO
Pencoder 20, con registratore incorporato!

Per te che hai sempre sognato di entrare negli studi di lavorazione che adattano le produzioni animate giapponesi... Per te che sogni di dare la voce a un eroe dei cartoni, doppiando a fianco di Davide Garbolino... Per te che vuoi vincere il primo databank a comando vocale, il prezioso computer Eco Charger, una penna a sfera dotata di un sofisticatissimo sistema di registrazione digitale, la collezione Number One e tante videocassette Yamato Video, imperdibili abbonamenti ai manga delle Edizioni Star Comics e altro ancora...

2° e 3° PREMIO
Una parte nel nuovo cartoon Yamato Video!

5° PREMIO
Il computer **Eco Charger** per tutte le vostre pile alcaline!

dal 7° al 12° PREMIO
I **numeri uno** di Yamato Video!

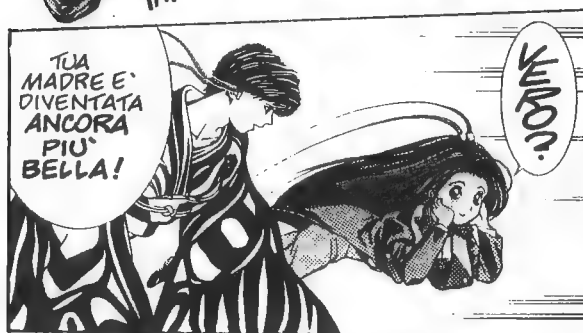
Partecipare è davvero facile!

Compra i manga Star Comics!

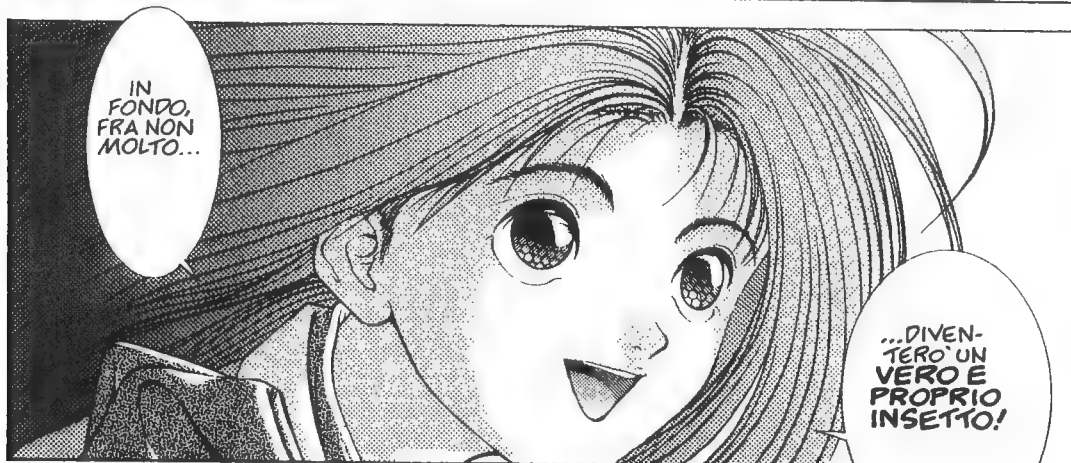
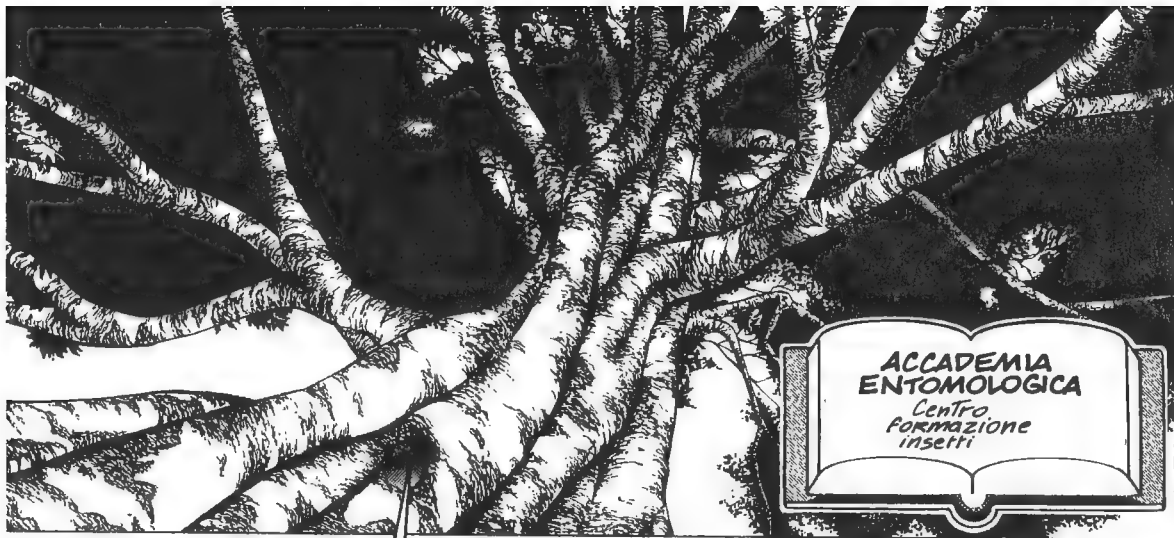
LA SCHEDA PER VOTARE LA TROVI SU KAPPA MAGAZINE 47 E SAILOR MOON 12!

BUG PATROL - di Tadatoshi Mori

SCUSA SE TI HO FATTO ASPETTARE, NAMI!
NON HO SENTITO LA SVEGLIA!
TAP TAP TAP

DAI, SBRIGATI! DOBBIAMO PASSARE ANCHE DA DAIKIN-BOSHI!
IO VADO, MAMMA!

ARRIVE-DERCI!
SKARAFONE
SKARAFONE
SKARAFONE

TUA MADRE E` DIVENTATA ANCORA PIU` BELLA!
VERO?

MI PIACE-REBBE TANTO DIVENTA-RE COME LEI...
...DOPO IL SOG-GIORNO STUDIO!

IN FONDO, FRA NON MOLTO...
...DIVEN-TERO` UN VERO E PROPRIO INSETTO!

BUG PATROL
di Tadatoshi Mori

CARI STUDENTI, OGGI E' UN GRAN GIORNO PER INTRAPRENDERE UN IMPORTANTE **VIAGGIO!**

SOGGIORNERETE INFATTI PRESSO GLI ESSERI UMANI, E QUESTO VI SERVIRA' A SFUGGIRE ALLE LORO TRAPPOLE IN FUTURO... OSSERVATELI BENE, QUINDI!

THUD.

AHIO!

AHIA!

...

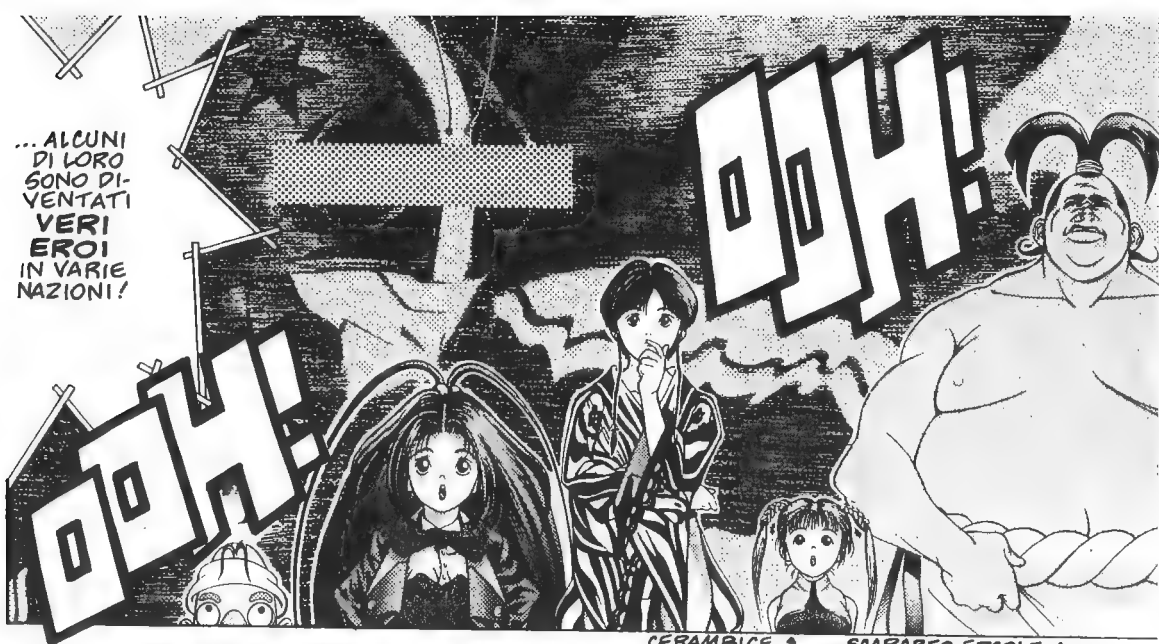
POTEVI SVEGLIARTI PRIMA, NO? PER COLPA TUA SIAMO ARRIVATI IN **RITARDO!**

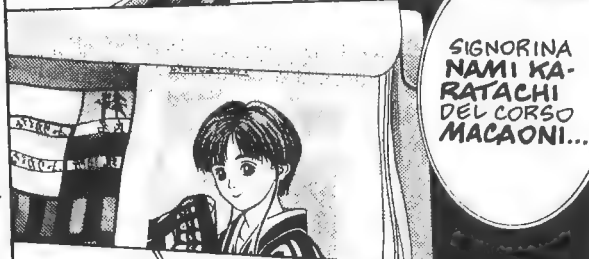
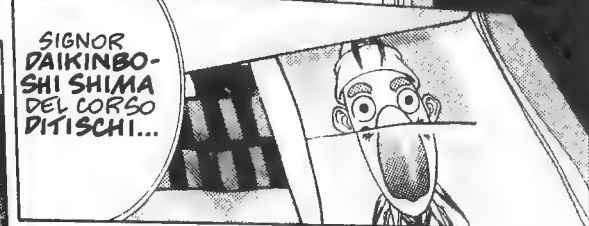
E' STATA ANCHE COLPA **TUA** KABURI!

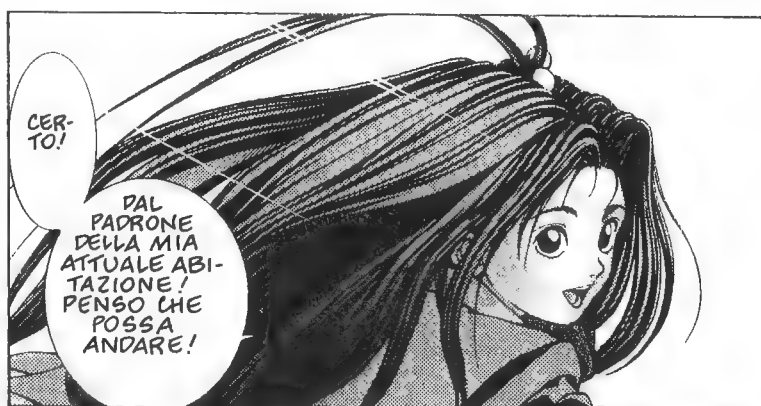
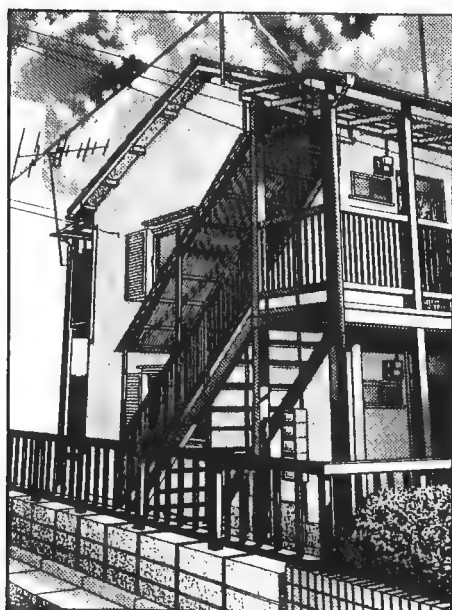
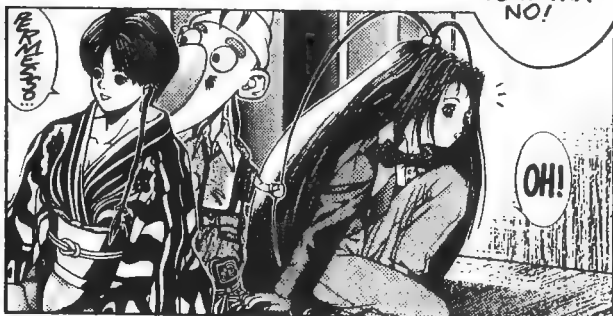
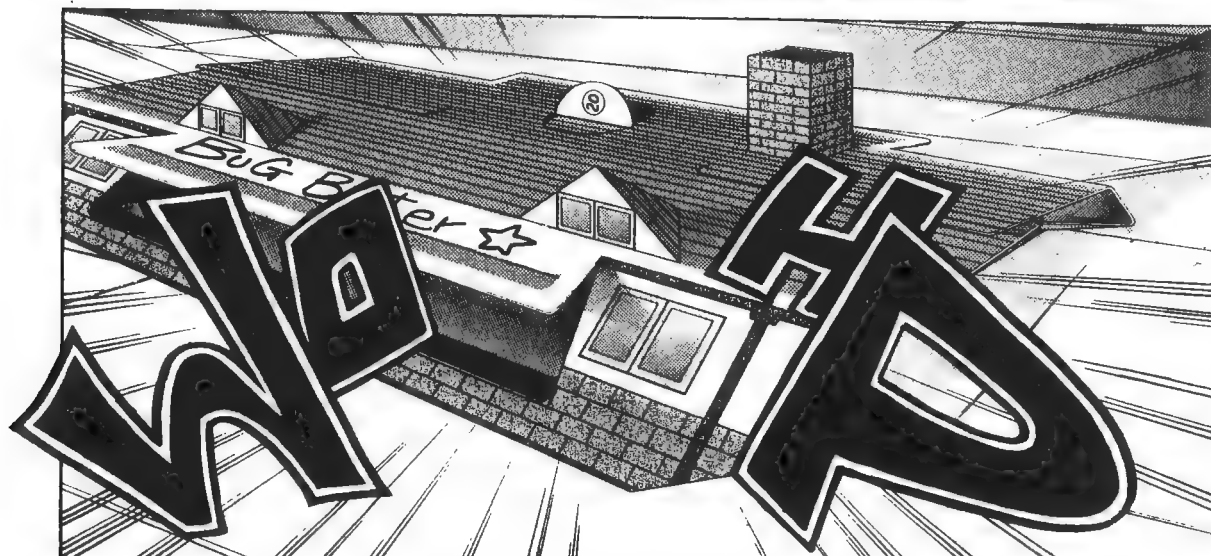
...

MA CREDO CHE ANCHE VOI ABBIATE CAPITO L'IMPORTANZA DI QUESTO VIAGGIO DI APPROFONDIMENTO...

MOLTI INSETTI HANNO STRETTO GRANDI AMICIZIE CON GLI ESSERI UMANI ... ATTRAVERSO L'ESPERIENZA DIRETTA...

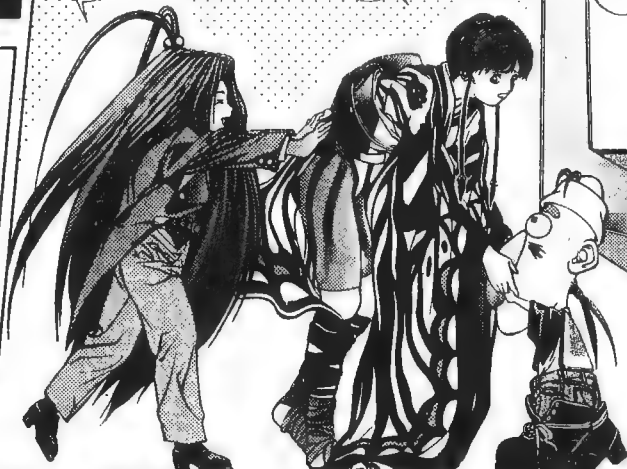
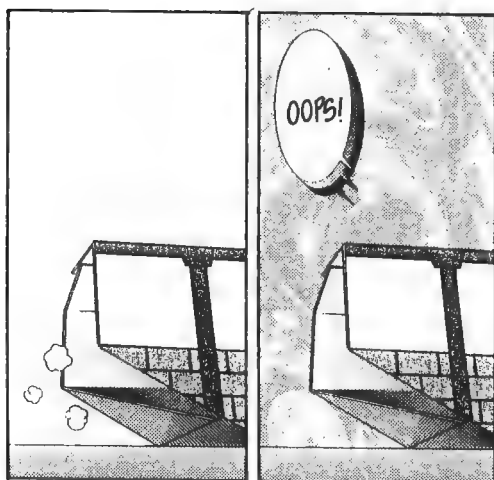
...ALCUNI DI LORO SONO DIVENTATI VERI EROI IN VARIE NAZIONI!
OOOH!
OOOH!
CERAMBICE
SCARABEO ERCOLE

OGNUNO DI VOI DOVRA' USARE L'UNIFORME CHI INDOSSA IN QUESTO MOMENTO!
BZZZZZ
...MA SOPRATTUTTO RICORDATEVI DI NON GIRARE MAI ATTORNO A STUDIOSI, COLLEZIONISTI O ALTRA GENTAGLIA SIMILE!
ROMPETE LE RIGHE!

SIGNORINA KABURI YAMATO DEL CORSO SCARAFAGGI...
SIGNORINA NAMI KARATACHI DEL CORSO MACAONI...
SIGNOR DAIKINBOSHI SHIMA DEL CORSO DITISCHI...

VOI FORMATE UN GRUPPO UNICO! BUON VIAGGIO, RAGAZZI!
GRAZIE!

DI' UN PO', KABURI...
...HAI GIÀ DECISO DA CHI ANDREMO DURANTE IL NOSTRO SOGGIORNO?
CERTO!
DAL PADRONE DELLA MIA ATTUALE ABITAZIONE! PENSO CHE POSSA ANDARE!
PARLI DEL TIZIO CHE HA BUTTATO VIA IL **SACCHETTO DI RIFIUTI** DOVE VIVI CON I TUOI? QUELLO **NERO**?
GIÀ! ULTIMAMENTE LI FANNO TUTTI BIANCHI O TRASPARENTI, E CI ENTRA TROPPA LUCE... ABBIAMO FATICATO MOLTO A TROVARE QUELLO!

PER FORTUNA CHE LUI USA SEMPRE QUELLI NERI!
NON E' CARINO? E' COSI' PREMUROSO... LO FA PER IL BENE DI NOI SCARAFAGGI!
BZZZZZZZZZZZ
FORSE STAI ESAGERANDO, SAI?
SEI SICURA CHE ABITI PROPRIO QUI?
TRANQUILLA! HO VISTO CON I MIEI OCCHI CHE USCIVA DA QUI CON IL SACCHETTO IN MANO!
PERMESSO...
OH!

MA E' FANTASTICO!
UNA CASA PREFABBRICATA! ED E' ALTA IL DOPPIO DELLE ALTRE!
BOING

HAI VISTO? PROPRIO COME DICEVO IO! E' UNA PERSONA MOLTO PREMUROSA!
YUHUU!
BUG BUSTER? STRANO NOME PER UNA CASA...

GUARDA CHE BELLE STANZE AMPIE...

OH! GRANDE!
CIBO
E' COMPRESO ANCHE IL VITTO!
SU, ANDIAMO A MANGIARE UN BOCCONE!
FORSE SAREBBE MEGLIO PRESENTARCI, PRIMA...
BE', DATO CHE ORA NON E' IN CASA, POTREMMO ASPETTARE IL SUO RIENTRO MANGIANDO!

OOPS!

LO ODIO!
TAP TAP
SOLO PERCHE' MI SONO DIMENTICATO DI CONSEGNARE IL TEMA...

...NON AVEVA IL DIRITTO DI PRENDERMI IN GIRO COSI'! PUAH! SOLO PERCHE' E' APPENA STATO NOMINATO PROFESSORE!
TANK

SEKUTO...
...UN GIORNO O L'ALTRO TI DIMENTICHERAI LA TESTA! ALMENO TI RICORDI CHE PER LEGGE ORA NON SI USANO PIU' I SACCHETTI PER RIFIUTI **NERI**?
HMF...

E COSI' MI TOCCA PRESENTARE IL COMPITO DI BIOLOGIA ENTRO **DOMANI**!

OH, NO! HO LASCIATO LA FINESTRA APERTA!

CHAK
PAZIENZA... TANTO CI SONO LE SBARRE... NESSUNO POTREBBE ENTRARE...
UH?
RUSTLE RUSTLE
RUSTLE
RUSTLE
BuG Buster
NESSUNO...
...TRANNE GLI SCARAFAGGI!

E NON STARTENE LÌ A GUARDARE COME UN FESSO! AIUTACI, NO?!

DUNQUE...

FZIK

VOLETE SPIEGARMI CHI DIAVOLO SIETE, VOI?

C-CALMA...

INNANZITUTTO TI CHIEDIAMO SCUSA PER LA VIOLAZIONE DI DOMICILIO, POI VORREMMO SPIEGARTI TUTTO...

ALTRO CHE PREMUROSO... QUESTO QUI E' UN VIOLENTO...
ECCO... IO...
PARLATE!

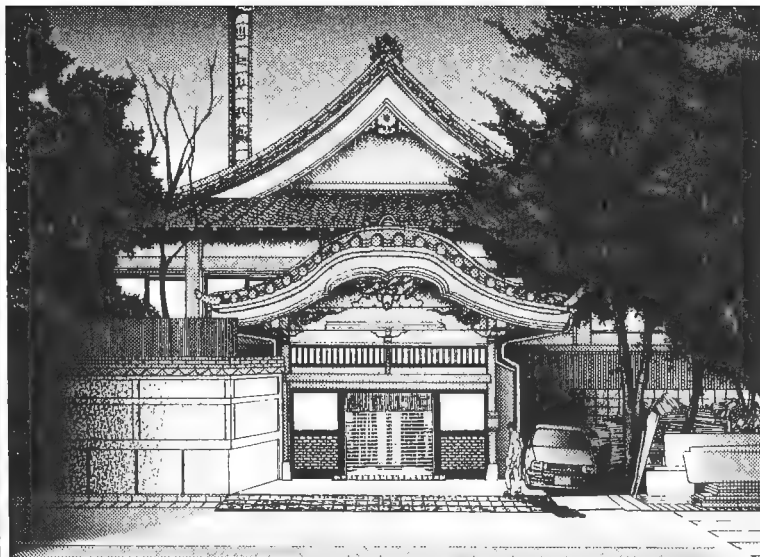
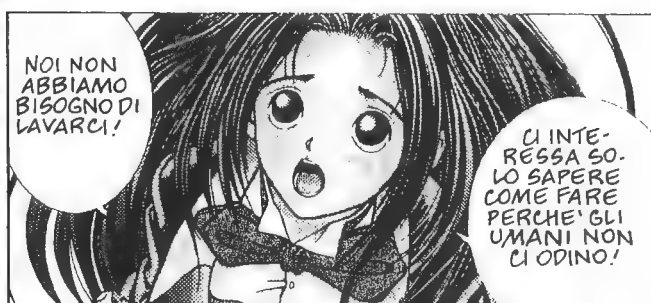
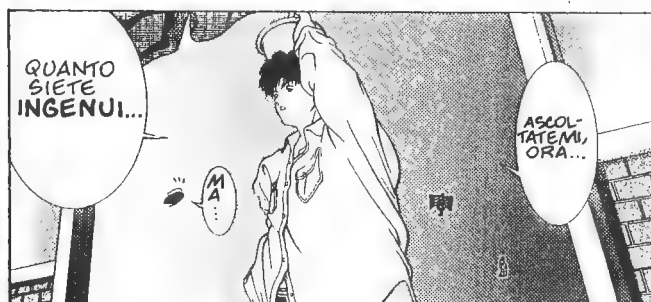
NON CREDEVO CHE GLI ESSERI UMANI NON SAPESSERO NULLA DI QUESTO...
Crescita di un insetto
IL FATTO E' CHE NOI INSETTI NASCIAMO DUE VOLTE... PRIMA CON SEMBIANZE UMANE, POI CON QUELLE NORMALI!
2° STADIO (FORMA INSETTO)
1° STADIO (FORMA UMANA)

SE MI PERMETTI NON E' TANTO NORMALE!
VOI SEMBRATE ESSERI UMANI, NON INSETTI!
APRI BENE LE ORECCHIE!

PER ORA ABBIAMO ANCORA QUATTRO ZAMPE E SIAMO COSTRETTI A CAMUFFARCI CON DEI COSTUMI, MA FRA NON MOLTO DIVENTEREMO VERI INSETTI!
SU, NON FARE COSÌ!
VEDO CHE ANCHE FRA DI VOI C'E' GENTE CHE PARLA SENZA MAI ASCOLTARE!
DA QUEL MOMENTO NON POTREMO PIU' PARLARE LA TUA LINGUA, QUINDI CERCA DI CAPIRCI ORA!

MA CHE...

OH, BE'... ALLORA...
SCUSATE, MA NON HO TEMPO PER VOI, ORA! HO UN COMPITO DI BIOLOGIA CHE MI ASPETTA!
?
FLIP FLIP

* LA SCIENZA CHE STUDIA GLI INSETTI_KB

PRIMA DI TUTTO ANDREMO A FARE UN BEL BAGNO...
EHI, UN MOMENTO!
CLANK
CLANK
NOI NON ABBIAMO BISOGNO DI LAVARCI!
CI INTERESSA SOLO SAPERE COME FARE PERCHE' GLI UMANI NON CI ODINO!
ASCOLTATEMI, ORA...
MA...
QUANTO SIETE **INGENUI**...
GLI UOMINI DETESTANO GLI INSETTI CHE **PUNGONO**... ANCHE LE API...
NONOSTANTE FACCIANO IL MIELE!
GLI INSETTI **SPORCHI**, INVECE, VENGONO **ODIATI, SCHIACCIATI E STERMINATI IN MASSA!**

I PIU' ODIATI SONO GLI SCARAFAGGI... SEGUONO A RUOTA LE ZANZARE E LE MOSCHE...
POI CI SONO QUELLI BRUTTI, COME I BRUCHI O I MILLEPIEDI...
!

SIGH
FIUU... IO SONO UNA FARFALLA...
E... E...
...I-IO?!

EHI, CALMA!
BRUSK
NON C'E' BISOGNO CHE TI CAVI LA PELLE DI DOSSO PER LAVARTI!
BRUSK
THUD

QUANDO SARO' UN INSETTO, NON POTRO' PIU' FARLO...
BRUSH
BRUSH
BRUSH
...PERCIO' E' MEGLIO CHE CI PENSI ORA PER TUTTO IL RESTO DELLA MIA VITA!

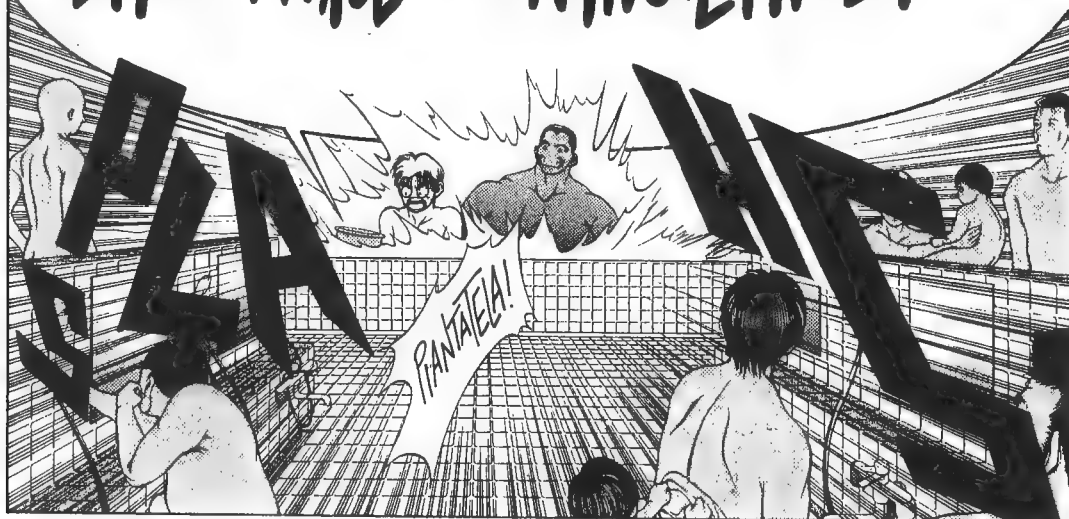
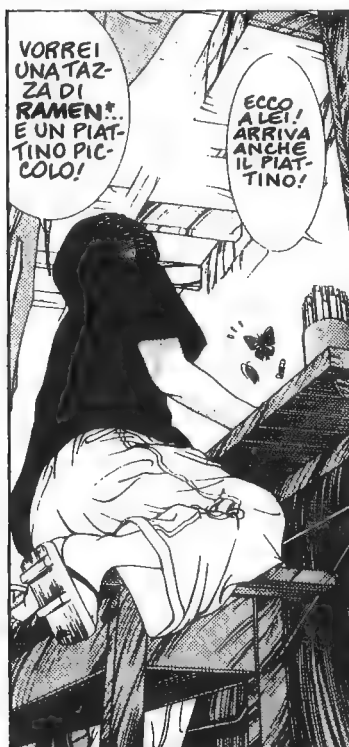
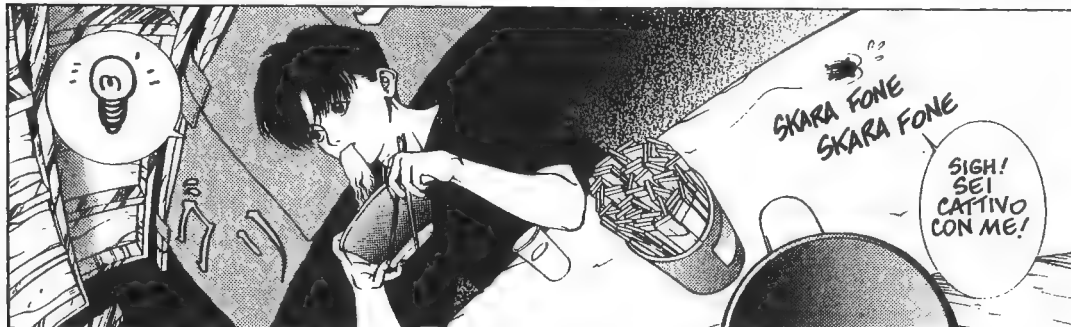
UH... S-SONO PROPRIO COME ESSERI UMANI...
GLUB
BLOB
BLOB

SPLASH
MA CHE DIAVOLO?!
GULP!
TOING
CHE TI PRENDE, DAIKINBOSHI? PERCHE' SEI COSI' AGITATO?

COME DICI?!
HAI VISTO UNA COSA ENORME?!
CIOE'?

SEKUTO! NON E' CHE GUARDANDOCI... TU... TU...
EHI, CALMA! NON HO FATTO NIENTE! E POI VOI SIETE SOLO INSETTI!
COME?
NON STAVI PARLANDO DI SEKUTO? E DI CHI, ALLORA?
UFF...
EHI, SIMPATICONE!
KNIB
NGUH?!

HAI FINITO DI PRENDERMI PER I FONDELLI?!
OH, CAVOLI!

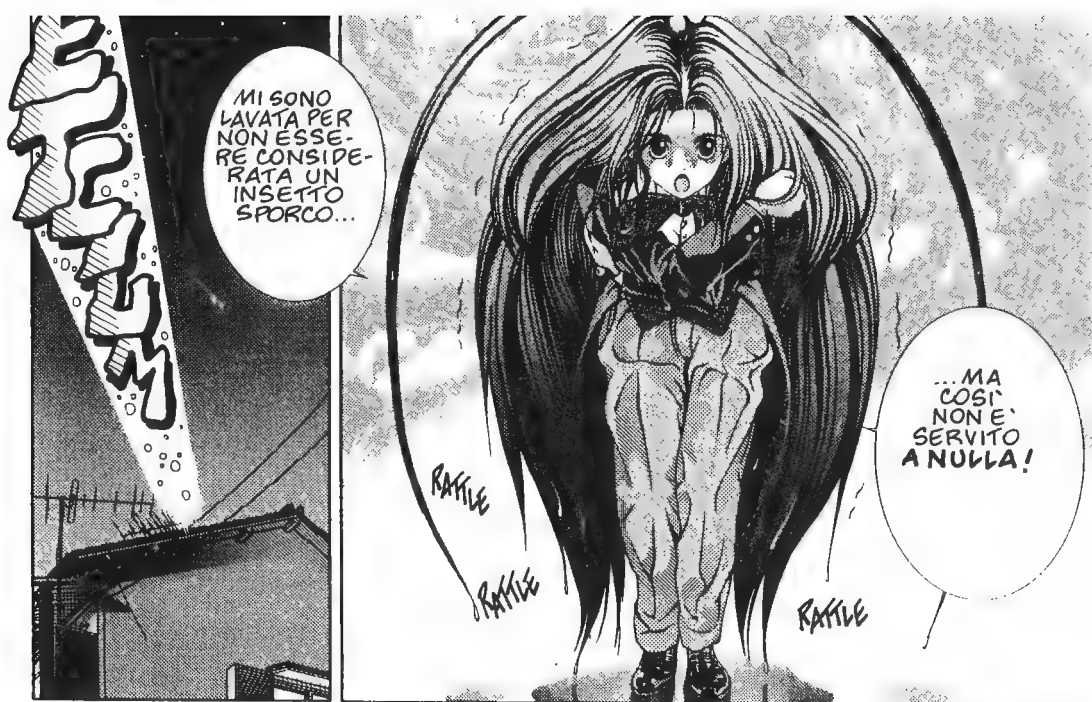
PARLAVI DELLA CICATRICE SULLA PANCIA DI QUELL'UOMO?
CIELO... CON QUELLA FACCIA... POTREBBE ESSERE SOLO...
VERAMENTE ERA QUESTA QUI CHE PARLAVA!
SICCHE' ORA LE CATINELLE PARLANO, VERO? DILLO DI NUOVO, SGORBIO!
...LA CICATRICE DI UN PROIETTILE!
PIANTATELA!

* TAGLIOLINI IN BRODO_KB

EHI, SCARAFAGGIO!
MI CHIAMO KABURI!

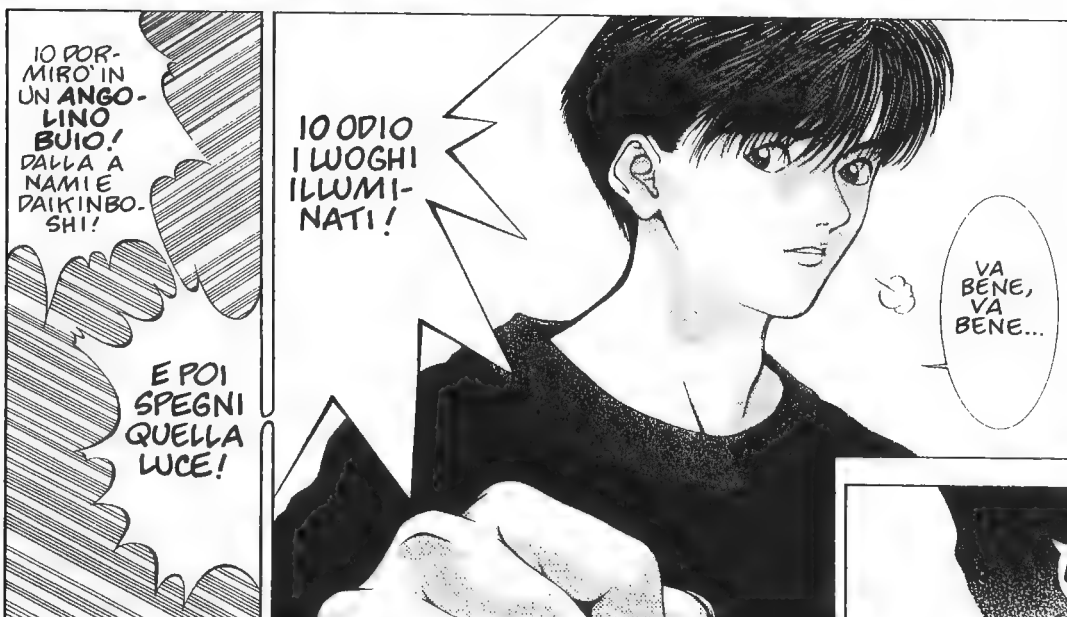
C-CERTO!
POSSO ASSAGGIARLI DAVVERO?
DAVVERO HAI VOGLIA DI ASSAGGIARE I RAMEN?
GNAM

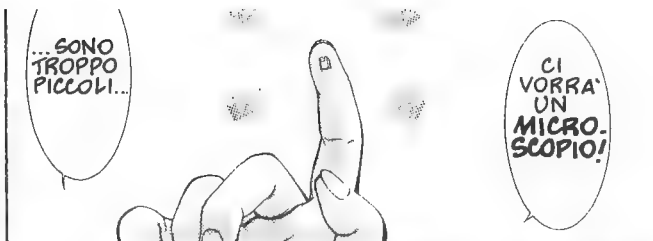
UH?
THUP
COME NO! SONO TUTTI TUOI!

AAAAH!
PLUF
THUD

RLOOSH
UGH...

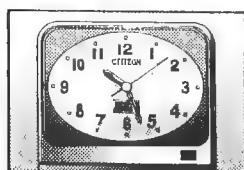
OH, CHE VERGOGNA ... CHIEDO SCUSA, SIGNORE..., LASCI, OFFRO IO...
GUARDI QUI! NEI MIEI RAMEN C'E' UNO SCARAFAGGIO!
AH, BE'... GRAZIE...

SPLASH
MI SONO LAVATA PER NON ESSERE CONSIDERATA UN INSETTO SPORCO...
...MA COSÌ NON È SERVITO A NULLA!
RATTLE
RATTLE
RATTLE

NON LA VOGLIO!
TI RIPETO CHE PUOI LAVARTI IN CUCINA...
GUARDA, TI HO COSTRUITO UNA CASA! SU COL MORALE!

VA BENE, VA BENE...
IO ODIO I LUOGHI ILLUMINATI!
IO DORMIRÒ IN UN ANGOLINO BUIO! DALLA A NAMI E DAIKINBOSHI!
E POI SPEGNI QUELLA LUCE!
CLICK

E'ORA DI PENSARE ALLA RELAZIONE...
MMM... QUEI LIBRI, PERO'...

...SONO TROPPO PICCOLI...
CI VORRA' UN MICROSCOPIO!

DANNAZIONE! NON RIESCO NEMMENO A VOLTARE PAGINA!
ERA MEGLIO CHIEDERE AIUTO A LORO QUANDO ERANO SVEGLI!
POSSO COPIARE SOLTANTO QUESTA PAGINA... MI DOVRO' ACCONTENTARE!

CITIZEN

CITIZEN

CE... L'HO... QUASI... FATT...
DATA
CRICK
OOPS!

CHI CREDERA' MAI A QUESTO?
DOV'E' LA GOMMA?
NON LA TROVO PIU'!
E' ASSURDO!

FORSE MI E' CADUTA...
OH, BE'... L'IMPORTANTE E' EVITARE DI CONSEGNARE UN FOGLIO BIANCO...

OH, ACCIDENTI!
NON HO PENSATO A UNA COSA IMPORTANTE...
SE IL PROF. DOVESSE CREDERCI...

...QUEI TRE POTREBBERO DIVENTARE **CAVIE**!
EHM...
...VA BENE COSÌ?

CHE RAZZA DI INGENUI! E ADESSO **CHE FACCIO?**
CRIBBIO!

MMNH...

UH...
OH!

BEN ALZATA, KABURI!
DOV'E' SEKUTO?

E' GIA' ANDATO A SCUOLA...
...COM'ERA LA TRAPUNTA?
CALDA... SEI STATA TU A COPRIRMI?

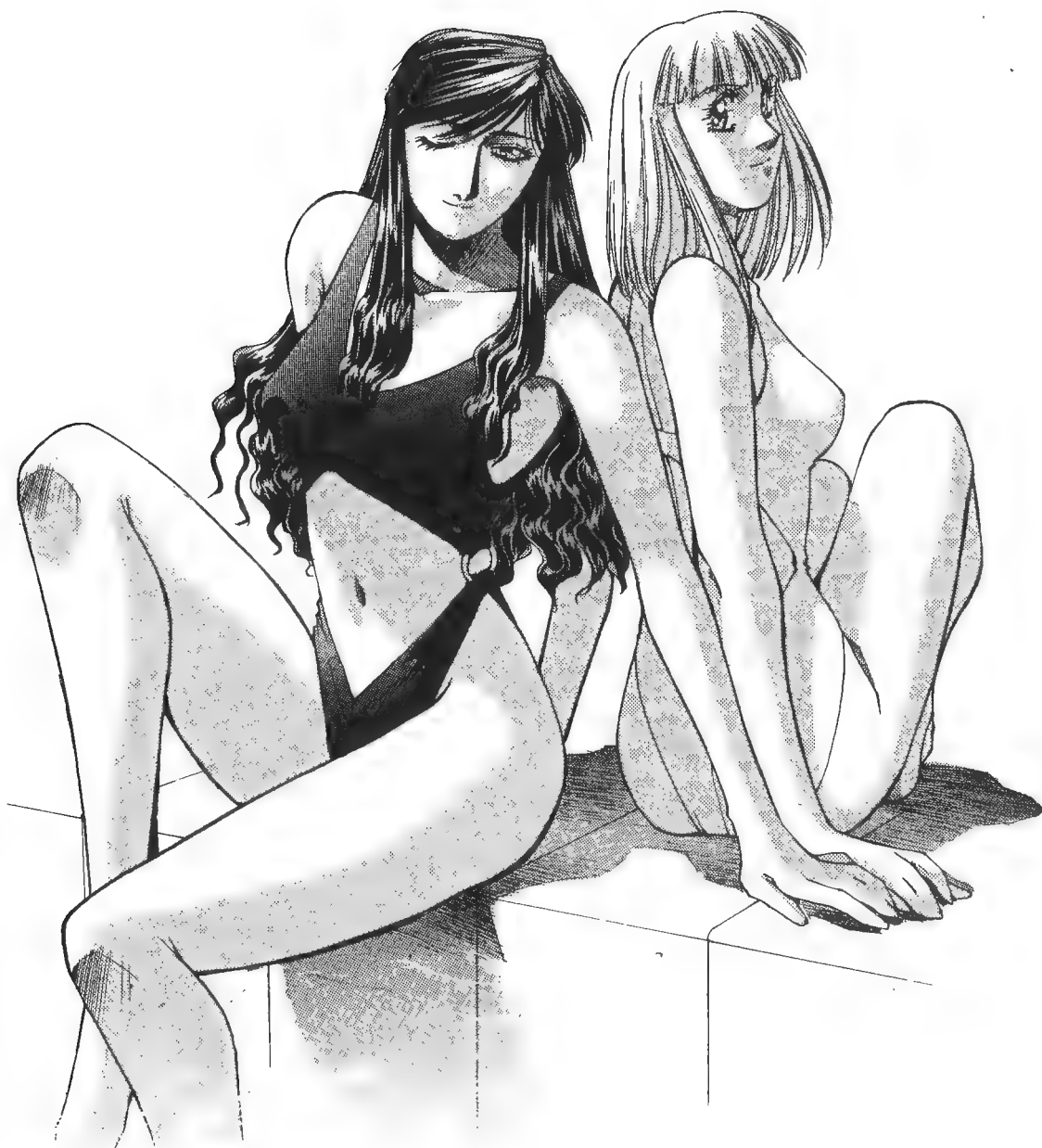
NO... E' STATO SEKUTO A FARLO...
ERO SVEGLIA PER PURO CASO, E COSI' L'HO VISTO!

SAI, AVEVI RAGIONE TU IN PROPOSITO...
QUEL RAGAZZO E' DAVVERO **PREMUROSO!**
TU...TU DICI?
NE SONO CONVINTA ...E NON E' TUTTO...
VEDI QUEL FOGLIO DI CARTA APPALLOTTOLATO?

LA RELAZIONE PREPARATA COPIANDO DAI NOSTRI LIBRI?
FRUSH
B-BUONGIORNO!
SEMBRA CHE SI SIA PREOCCUPATO PER NOI ...
EPPURE DICEVA DI ESSERE RIUSCITO A FARCELA ...
MM...
SANTO CIELO, CHE SONNO!
BZZZZZ
OH! GUARDA CHI SI VEDE!
PANT PANT
SEKUTO...
COM'E' ANDATO IL COMPITO?
...

BUG PATROL - FINE

ASSEMBLER OX - di Kia Asamiya

NEANCHE IL GELIDO INVERNO RIUSCIRA' A OSTACOLARE LA GARA DI NUOTO TRA MAGGIORATE IN PISCINA - Cap. 11

NEANCHE IL GELIDO INVERNO RIUSCIRÀ A OSTACOLARE LA GARA DI NUOTO FRA MAGGIORATE IN PISCINA!

YEEAAH

THUMP

PEEE PEEEPÉ

YEEP
PLEE PEPE
THUD
IN DIRETTA DA KOISO SHOR BEACH
MA GUARDA CHI C'E'... LE DRINK!
STATE GIA' LITIGANDO? PROGETTATE PER CASO LO SCIOGLIMENTO DEL GRUPPO?
PAT
PAT
VOI!

SIAMO LE P-ENIX! IL NOME DEL GRUPPO SI PRONUNCIA FENIX, ANCHE SE NON SI SCRIVE COME PHOENIX!
LE CINQUE DEL PENIX!

QUESTA È L'ULTIMA VOLTA CHE VE LO DICIAMO, QUINDI RICORDATEVELO BENE!
SONO CHINATSU MANO, IL CAPO DELLE P-ENIX!
IO SONO ERIKO USUI, LA VICE-CAPO!
MI CHIAMO RIKA OGAMI, LA VICE DELLA VICE-CAPO!
IL MIO NOME È NATSUKO GOMI, LA VICE DELLA VICE DELLA VICE-CAPO!
E IO SONO KIKUE SAKAI, LA VICE DELLA VICE DELLA VICE DELLA VICE-CAPO!
...E TUTTE E CINQUE ASSIEME FORMIAMO IL MIGLIOR GRUPPO IDOL DEL MOMENTO... LE ☆P-ENIX!☆
WHAM

NIENTE MALE QUESTO SPUNTINO, VERO ASSEMBLER?
ASCOLTATECI, QUANDO PARLIAMO!
A-HA... BUONO...
NOTO QUALCHE ATTRITO FRA LE CONCORRENTI...
THUMP
STHUD
STATE ATTENTE, COLOMBELLE... LA PISCINA E' UN POSTO PERICOLOSO!
E' QUELLO CHE DICO ANCH'IO... POTRESTE ANNEGARE!
DIAMO INIZIO AI GIOCHI!
CONCORRENTI, PRONTE?

SONO TORNATO!

COM'ERA IL PARCO DIVERTIMENTI?
CIAO, NACHI... HAI FATTO IN FRETTA!

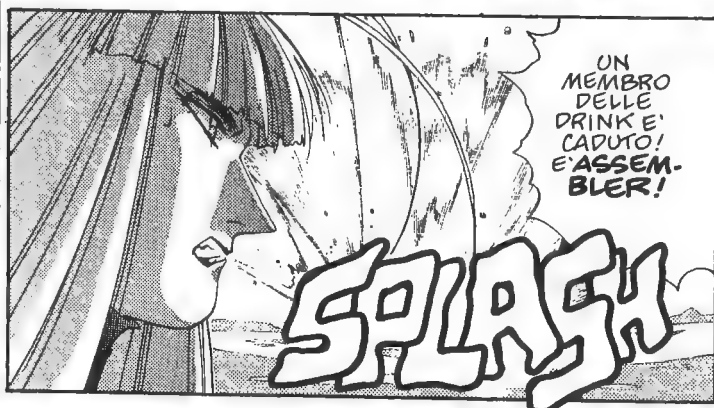
ERO LÌ CHE MI FACEVO I CAVOLI MIEI, QUANDO UN ALTOPARLANTE AVVERTE DI SGOMBRARE IL PARCO, POI IL TERRENO SI APRE IN DUE E SBUCA UN TESTONE GIGANTE...
LASCIA PERDERE... MI È CAPITATA UNA COSA PAZZESCA!
NACHI, STAI BENE?

COS...
EHM...
BENE? BENISSIMO! HO VISTO ANCHE QUELLA STUPENDA CREATURA CHE ANNUNCIA I PROGRAMMI A TELE KANTO! SIGH!

IL PRIMO GIOCO SARÀ LA STAFFETTA A OSTACOLI! LE CONCORRENTI DOVRANNO CAMMINARE SULLA CORDA SOSPESA SULL'ACQUA!
IL CUGINO IT?

PLASMA, LA PRINCIPESSA DELLE ROUTINE, CHE SI FRIGGE I NEURONI DAVANTI ALLA TV?
GULP!

C-COMPILER? COSA VUOI? HO BISOGNO ANCH'IO DI RELAX!
WHUMP
DAVVERO?

AH AH!

UN MEMBRO DELLE DRINK È CADUTO! È **ASSEMBLER**!
SPLASH

COSA STAI TRAMANDO, PLASMA?

E ORA PASSIAMO AL PROSSIMO GIOCO!
PREPARATEVI!
E' IL GIOCO DEL SUMO ACQUATICO CON TUTA GONFIABILE!
DUMP
DUMP
DUMP
AE-PE
NON NE POSSO PIU'!
QUESTA TRASMISSIONE E' UNA PORCHERIA!
NON DIRE COSÌ, MEGUMI...
LA MIA PELLE E' PREZIOSA COME LA SETA... NON POSSO ESPORLA COME FOSSE MERCE DA MERCATO!
MA ORA E' IL VOSTRO TURNO DI CANTARE...
UMF...
ECCO... FORSE NON DOVREI DIRE UNA COSA DEL GENERE, COME TUO MANAGER...
...MA TU HAI VERAMENTE UN CORPO STUPENDO, MEGUMI!

FORSE SEI LA MIGLIORE FRA LE CONCORRENTI PRESENTI!
NON MI PIACE COME TI ESPRIMI...

EPPURE È COSÌ, MEGUMI! DICO SUL SERIO! IL TUO CORPO È UNA VERA **OPERA D'ARTE!**

D-DICI DAVVERO?

UN'OPERA D'ARTE PUÒ ESSERE CONSIDERATA TALE SOLTANTO SE AMMIRATA DA MIGLIAIA DI PERSONE!
SONO CONVINTO CHE I TELESPETTATORI SIANO DAVANTI ALLA TV **SOLTANTO PER TE!**

IL... IL TUO CORPO È ECCITANTE, MEGUMI... STIMOLA PENSIERI PECCAMINOSI... È NELLA SUA NATURA...
...MA TENERLO NASCOSTO SAREBBE UN PECCATO **ANCORA PIÙ GRAVE!** IL TUO DESTINO CONSISTE NEL **RENDERE FELICE LA GENTE** MOSTRANDO QUEL TUO CORPO STUPENDO! RICORDA CHE SE NON PARTECIPERAI, GLI ALTRI IDOL NE TRARREBBERO VANTAGGIO!

CREDO SIA GIUSTO **SACRIFICARSI** PER LA **FELICITÀ ALTRUI...** LO FARÒ!
OH, YEAH!

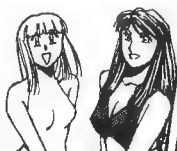
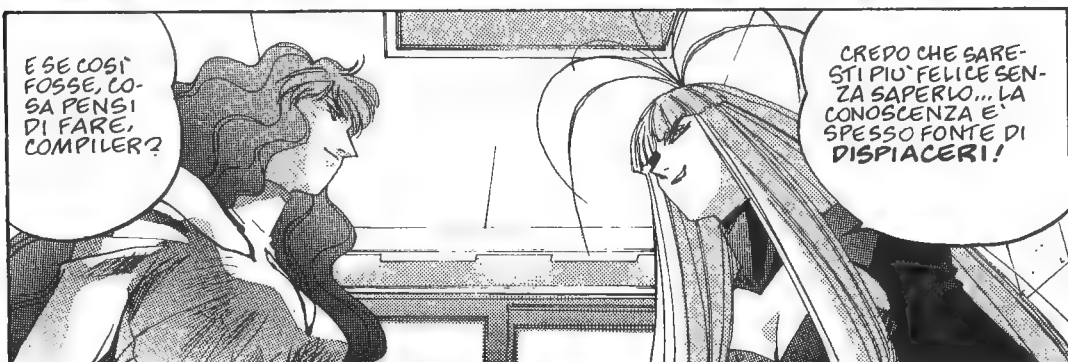
...

IL PROSSIMO GIOCO CONSISTE NEL PORTARE ALLA BASE PIU' VERDURA POSSIBILE!
HM...
LA CANZONE DI SOTTOFONDO E' DELLE DRINK! IL TITOLO E' KATAMICHI TSUKO O REVERSE!

SPLASH
SPLASH
SPLASH
Catch! Devo farlo ora che sono qui! Kiss!
Touch! Con le labbra devi accogliermi! Kiss!

SPLASH
SPLASH
Un trabocchetto rosa so che mi farà cadere con te. Prometti e poi non vuoi... weekend my love! Sento il mio cuore scoppiare!
SPLASH
SPLASH
SPLASH

SPLASH
Questo amore così intenso viaggia solo in un senso...
SPLASH
SPLASH
SPLASH
YAHOO
YHAOO
Se la tua voce io sento, non esprime sentimento...

SPLASH
Ma se un giorno ti volterai e i miei occhi nei tuoi riflessi vedrai anche il tuo cuor può scoppiar... mentre io resto qui... a sognar!
SPLASH
TEMPO SCADUTO!
DRIN
FLIP

DOV'È IL REGISTA?! CI AVETE TENUTO SEMPRE NELL'INQUADRATURA PICCOLA FRA TETTE E CULI GIGANTI!
EHM...

NON CREDO CHE TU POSSA ACCONTENTARTI SOLO DI TOSHI, VERO?

...CHE HAI FATTO DEBUTTARE ASSEMBLER **SOLO** PER ALLONTANARLA DA TOSHI, VERO?

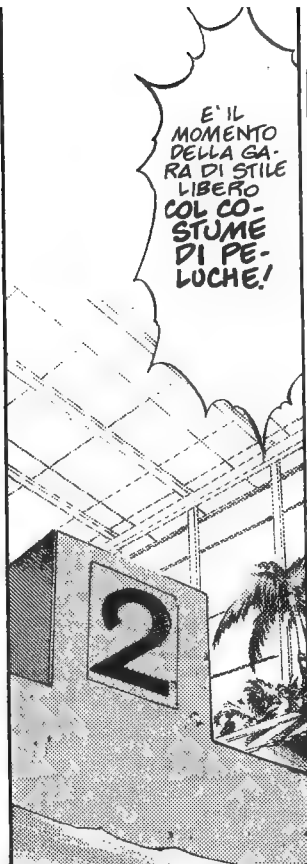
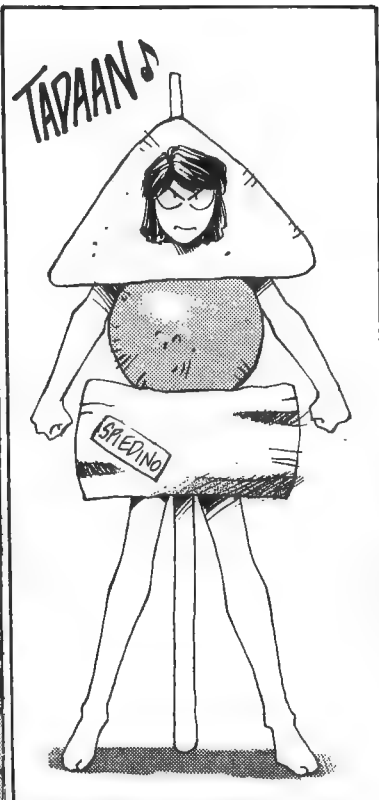
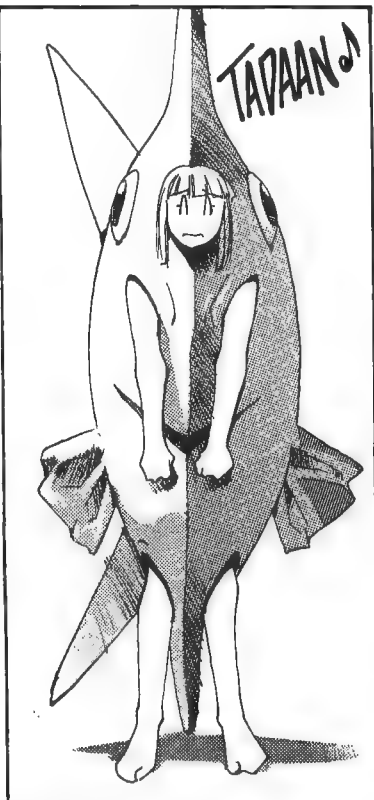
UH...

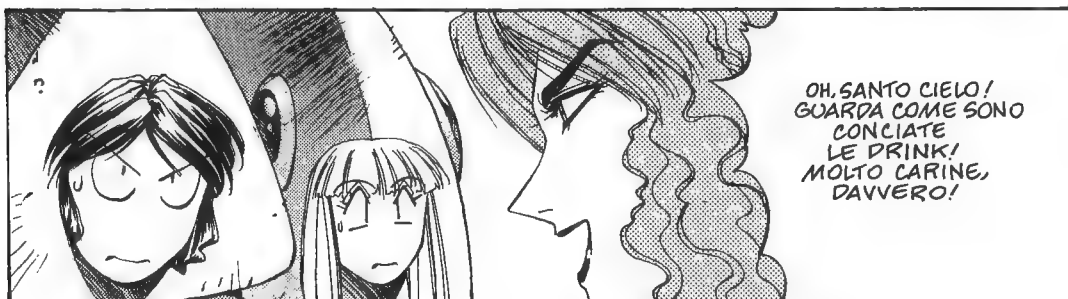
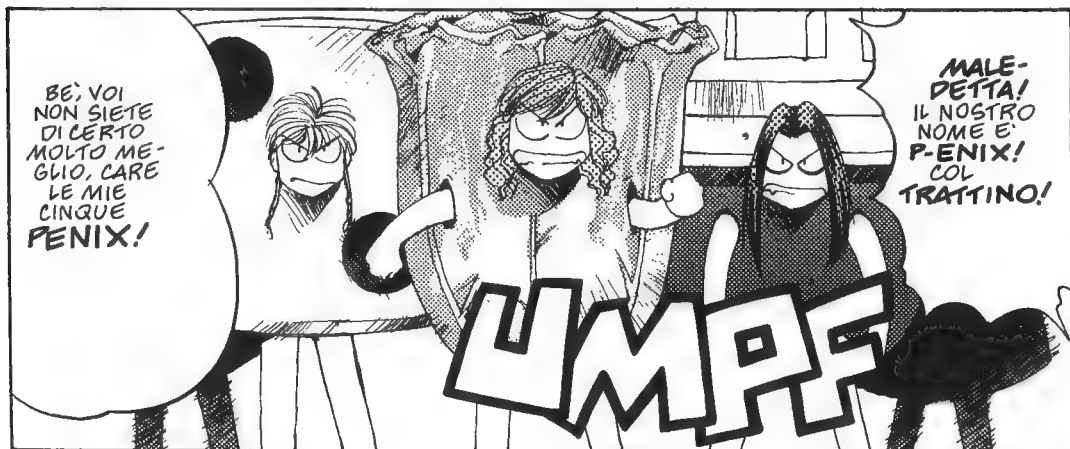
NON VORRAI DARMI A BERE...

DANNATA... HA INDOVINATO...

QU-QUESTO...

FLAP
VORREI SENTIRE ANCH'IO IL TUO PROGETTO, PLASMA!
CHAK
COSA? INTERPRETER?!
TI CONSIGLIO DI PARLARE, O DOVRÒ COLPIRTI CON LA **PISTOLA PROPORZIONATRICE!***
UGH!

* IN GRADO DI TRASFORMARE LA GENTE IN PUPAZZETTI SUPER-DEFORMED - VEDI SPECIALE **KAPPA** nr. 3 (KAPPA MAGAZINE 28 e ½).

E' IL MOMENTO DELLA GARA DI STILE LIBERO COL COSTUME DI PELUCHE!

TADAAN♪
SPIEDINO

TADAAN♪

OH, SANTO CIELO! GUARDA COME SONO CONCIATE LE DRINK! MOLTO CARINE, DAVVERO!

MALEDETTA! IL NOSTRO NOME E' P-ENIX! COL TRATTINO!
BE', VOI NON SIETE DI CERTO MOLTO MEGLIO, CARE LE MIE CINQUE PENIX!
UMPF

BANG
SPLASH
SPLASH
SPLASH
SPLASH
UGH!
GULP!
SWIP
AAGHLLB!
SPLASH
UARGH!
AHIA!
SPLASH
BLOP
BLOP

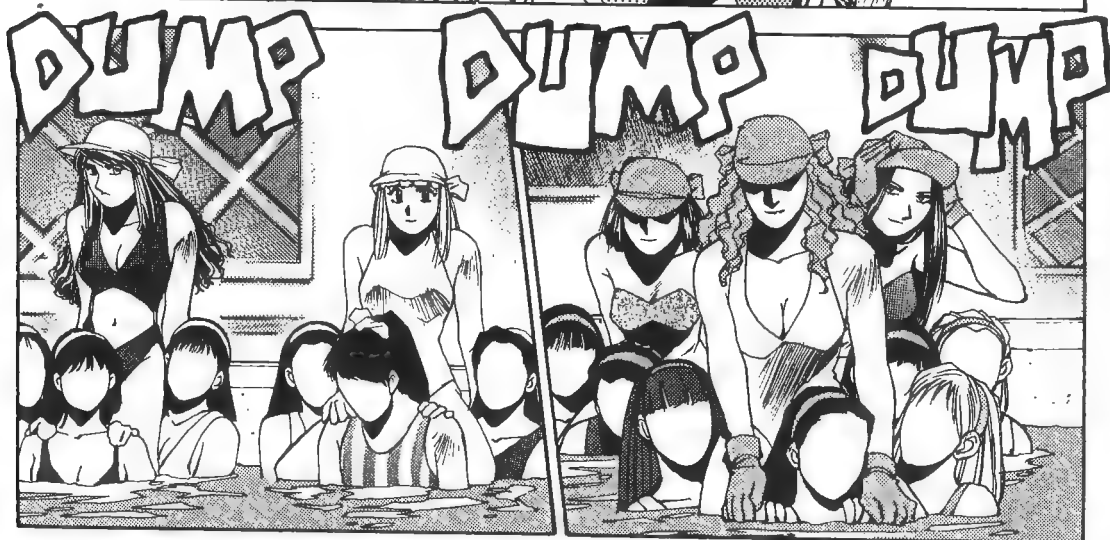
SPLASH
SPLASH
SPLASH
COS...?
SPROSH

PRIMA!
PAMF

CHE VELOCITÀ! MEGUMI SI È VESTITA DA SPIEDINO E HA VINTO!
SPLASH
IO... UFF... SONO LA NUMERO UNO... PANT... IN TUTTO!

SPIE-DINO!
SPIE-DINO!
COS...?
BLINK

CHE RAZZA DI TIFO È QUESTO?! PUBBLICO DEL CAVOLO!
SPIEDINO
CHI SAREBBE LO SPIEDINO, EH?
BE', IN EFFETTI... ECCO...

SIAMO FINALMENTE GIUNTI AL PUNTO CULMINANTE DELLA GARA IN PISCINA!
SI TRATTA DELL'ENNESIMA LOTTA A CAVALLUCCIO, DOVE TUTTO PUÒ ACCADERE!
DUMP
DUMP
DUMP
OKAY! FAREMO FARE LORO UNA BRUTTISSIMA FIGURA!
IL NOSTRO BERSAGLIO SONO LE DRINK... RICORDATEVELO BENE!
PRIIII
VIA!

AAAAAH!

SPLASH
AH!

SPLASH
SPLOSH
SPLOSH

SPLASH
SPLOSH

AAAH!
SPLASH
SPLOSH

ASSEM-
BLER!
ASSEM-
BLER!

COSA
C'E', ME-
GUMI?

AH AH AH! ASSEMBLER CODE! MEGUMI TENDOJI!
VI SPO-GLIEREMO NUDE DAVANTI A TUTTI!

NON C'È NIENTE DA FARE! DOBBIAMO COLLABO-RARE, AS-SEMBLER!
D'AC-CORDO!
YAAAH!
SWIIIP
SWIIIP
SWIIP

MA COSA...?!
NOOO!
SPLASH
AH AH...
NON SEI NIENTE MALE, MEGUMI TENDOJI!

TI SFIDO!

MA CHE...

FRATELLINOOO!
KRAB
MEGUMI! TI STANNO FACENDO DEL MALE?!
SPLASH
SPLASH
BRAM
OH... CAVOLI...
AAH!
AAH!

ASSEMBLER OX- CONTINUA

K47-A • OSPITI SI', OSPITI NO
Ieri sera (24 marzo) ho visto su Canale 5 la trasmissione **Corto Circuito**, interamente dedicata ai fumetti. Ho una domanda e vorrei che mi rispondesse il 'kappabasettone' (non conosco ancora i vostri nomi): perché diavolo hanno invitato quel vecchio puzzone di un critico d'arte che di fumetto non capisce una mazza?! [...] Se al suo posto avessero messo uno spaventapasseri sarebbe stato lo stesso! Si è addirittura permesso di dire che i manga «fanno schifo, non hanno trama e sono disegnati male, malissimo». Un altro fatto che mi ha parecchio 'inkazzosito' è stato quando ha tolto la parola al 'kappaciccio'! Secondo me meritavano il palco il giornalista esperto e Bonelli, mentre la Casotto, il babbione e il giornalista disinformato dovevano lasciare il posto a un Kappa boy, al Marvelman e al responsabile della Disney. [...] Vi ho visto anche in alcune puntate di **Fantasy** su Odeon TV e devo dire che vi hanno trattato molto meglio.

Fabio Costantin, Treponti di Teolo (PD)

K47-B • UN CRITICO D'URTO
Non riesco a digerire le parole di Achille Bonito Oliva. Non metto in dubbio la sua esperienza in fatto d'arte, ma di manga non ne capisce nulla! Non credo che il 'critico d'urto' (come ama definirsi) abbia mai visto le opere di Toriyama, Katsura, Takahashi, Asamiya o Adachi, altrimenti avrebbe ben altra opinione circa i fumetti giapponesi. Non vorrei essere stata troppo dura (in fondo i gusti sono gusti), ma sentire che i fumetti giapponesi «sono disegnati male, sono cose vergognose al limite del guardabile» non fa proprio piacere.

Michela De Angelis, Roma

K47-C • QUEI FOTTUTI MUSI GIALLI
La trasmissione di Canale 5 che vi ha visto partecipare come ospiti mi dà lo spunto per chiedervi cosa ne pensate dei pregiudizi che ancora colpiscono il Giappone. Siete stati presentati come Kappa boys, ma non sono stati detti i vostri nomi, quindi non so chi di voi ha parlato (Baricordi, De Giovanni o Pietroni?). Nonostante i manga abbiano tenuto banco per tutta la serata, il dibattito è stato condotto in larga parte da persone che - per loro ammissione - ignorano totalmente l'universo nipponico. Giovanna Casotto è rimasta in silenzio per tutto il tempo, mentre voi avevate moltissime cose da dire e siete stati costretti a esprimervi attraverso svariate espressioni facciali. E che dire di Milo Manara? [...] Dice di non apprezzare i fumetti giapponesi perché i genitali non vengono disegnati! [...] Tra tante chiacchiere inutili, ecco finalmente Luca Raffaelli che consiglia ai suoi colleghi qualche bella seduta intensiva di manga & anime, perché spesso se ne parla a sproposito. Credevo che la trasmissione avesse preso finalmente una giusta piega, e invece la conduttrice sottolinea che i manga piacciono perché «c'è poco da leggere». Credono forse che i lettori siano un branco di ignoranti? Questo modo di pensare è espresso chiaramente anche dalle parole di Achille Bonito Oliva, che si definisce un 'enfant prodige' perché ha scavalcato la lettura di fumetti per passare direttamente a Proust. [...] Perché criticare a tutti i costi ciò che viene dal Giappone senza neanche prendersi la briga di informarsi sull'argomento trattato? Forse scontiamo ancora il fatto di essere cresciuti con i film di guerra americani, dove i nemici erano sempre i 'fottuti musi gialli'. **Giovanni Del Greco, Roma**

K47-D • CRITICO È CHI IL CRITICO FA
Ma chi è quell'omino che si spacciava come critico d'arte contemporanea? [...] Il critico è la più abbietta e derelitta delle creature, incatenato a idee non sue: tutto ciò che gli è imposto di dire come giusto, egli lo glorifica, definendolo arte. [...] Per escludere il fumetto dalla 'sua' arte, si è limitato a dire che un'opera d'arte è tutto ciò che genera una rottura con il modo di vedere la realtà proprio di un certo tempo. La definizione è affascinante, ma non esaustiva. Cesare Brandi, anch'egli critico d'arte, ne ha dato altre due definizioni: astanza (ossia presenza, in quanto l'opera d'arte non s'ignora poiché impone se stessa) e inesauribilità di significati (poiché il messaggio dell'opera è inesauribile). Sono comunque contento che i fumetti non meritino l'Olimpo dell'arte: li preferisco fatti di carta e inchiostro, vicini al mio letto, da guardare e toccare e non da idolatrare tra fumi d'incenso. **Giovanni Nulli, Terni**

K47-E • SGUARDI BEFFARDI
Sono provato dal dolore perché non ho neppure un poster dei Kappa boys da appendere in stanza a fianco a quelli di Madonna (altro mio idolo). Ero pazzo di voi, ma dopo **Corto Circuito** lo sono ancora di più! Speravo di dare un volto ai vostri nomi, ma ho potuto farlo solo con Barbara (l'unica ragazza del gruppo): i vostri nomi non sono apparsi in sovrimpressione neppure quando avete preso la parola (anche se ha parlato solo il Kappa con la giacca nera e lo sguardo beffardo). Bonito Oliva è indegno di parlare di manga: fortunatamente dalla nostra c'era il buon Luca Raffaelli, amico di tutti i manga fan. Ho un invidiabile autocontrollo, ma in presenza di gente tanto incompetente (capace solo di infondere disinformazione) mi sono sentito ribollire il sangue! Ascoltare quelle battute sul 'mango' e sul fruttivendolo è stato insopportabile! Temo che si dovrà affrontare e sopportare questa situazione ancora per molto, nonostante esistano manga intrisi di poesia e disegnati divinamente. Opere capaci di regalare emozioni fortissime. Come comportarsi di fronte a certa gente: ignorarli o strangolarli?

Christian Penna, Ragusa

Vista la mole di messaggi che abbiamo ricevuto sulle nostre scorribande televisive (gli stralci che pubblico sono una degna rappresentanza di tante lettere planate in redazione), devo dedurre che i nostri lettori siano un popolo di nottambuli incalliti. La TV irrompe nelle case di milioni di italiani a tutte le ore e senza apparente controllo: uscirne senza troppi lividi è difficile, dal momento che le registrazioni vengono spesso tagliate (proprio come i cartoni animati) e si hanno spesso di fronte personaggi arroganti dalla dialettica ferrata. Corto Circuito ha una conduttrice brillante e capace, che ha saputo condurre il gioco in maniera abbastanza equilibrata. Il fatto che abbia incontrato tutti gli ospiti prima delle riprese, così da conoscere le produzioni di ognuno, la dice lunga sulla sua professionalità. Una trasmissione come questa nasce dal dibattito degli ospiti (poco importa chi sia seduto al centro) e il telespettatore si diverte nella misura in cui lo scontro è acceso. Daria Bignardi temeva che le telecamere inibissero in qualche modo i fumettisti e ci ha esortato a vivacizzare la trasmissione: non credo si rendesse conto di quale miccia avesse tra le mani! La 'par condicio' non riguarda solo la politica: Bonelli è un maestro e deve uscirne vincitore, la Casotto fa cassetta ma non deve essere mortificata, Bonito Oliva ha una reputazione che deve essere tutelata... Se ci pensate bene, non è facile organizzare un programma del genere. Ci siamo prestati volentieri a essere definiti 'il pericolo giallo', e la cosa - devo confessarvelo - mi diverte parecchio. Ho avuto la possibilità di prendere parte al dibattito (sono il 'kappabasettone' che non ha resistito all'impulso di commentare le cagate del 'professor Oliva' con smorfie e risate) e ho sostenuto Luca Raffaelli nei suoi scontri verbali. Ho partecipato a Corto Circuito solo per difendere i manga e promuovere Mondo Naif, e sono soddisfatto nonostante alcuni miei interventi siano stati tagliati. Bonito Oliva non ha fatto la parte del leone, ci ha dato dei

METROPOLIS
Il sabato pomeriggio (ore 17:00) e il mercoledì notte (ore 0:30) sintonizzatevi su Video Music: vi aspetta un contenitore di libri, costume e... fumetti! Gli appuntamenti con la narrativa, le interviste agli autori italiani e stranieri e, soprattutto, le ultime novità fumettistiche nazionali! Vi imbatterete nei Kappa boys e negli autori di Mondo Naif, conoscerete in anteprima i progetti futuri della Star Comics e passerete qualche minuto in allegria: non mancate, amici!

'figli di buona donna' (a telecamere spente) e sprizzava rabbia da tutti i pori. Peggio per lui. Andrea Baricordi non è riuscito a parlare (era lui il 'kappaciccio' seduto di fianco a Barbara), ma si è rifatto abbondantemente su Odeon TV. Non è stata una gara di protagonismo (come l'aveva presa l'abbronzatissimo Claudio Castellini), ma un mezzo per gridare che il fumetto non è morto, che lo stiamo affossando piangendoci addosso, che alcuni editori demotivati farebbero meglio ad abbandonare il campo. Non usciremo mai dalla crisi se continueremo a trastullarci nella sfiga da bravi masochisti. Luca Raffaelli è un grande, ma non si gongola nella fama televisiva: a giugno si terrà a Roma una straordinaria mostra su Osamu Tezuka, e sarà proprio lui a organizzarla! Ringrazio Fabio, Michela, Giovanni e Christian per le belle parole, ma soprattutto Giovanni Nulli, di cui condivido in pieno la posizione: i fumetti possono rappresentare un momento di confronto, proporsi come analisi di una società o semplicemente costituire un momento di svago, ma non meritano la polvere di cui sono ricoperti tanti oggetti d'arte. Rendiamoli parte attiva della nostra formazione ed evitiamo ogni eccessiva celebrazione, anche se capaci di toccare le corde del nostro animo come il suggestivo *Città di vetro* di Paul Auster e David Mazuchelli.

Massimiliano De Giovanni

K47-F • L'ABBANDONO DI LODI

Caro Baricordi, con queste poche righe chiudo l'inutile polemica sui cartoni giapponesi, che nella nostra petizione non sono nemmeno citati. Le comunico che le firme pervenute spontaneamente sono oltre 220.000 e continuano ad arrivare: è un movimento inarrestabile, nato dopo la pubblicazione del mio libro **La TV a capotavola** edito da Mondadori l'anno scorso, che mi piacerebbe leggesse. Le assicuro che non siamo una 'manciata di deficienti' come Roberto "Ken Hayabusa" Foleni ci definisce in una lettera pubblicata sulla sua rivista. Le dico anche che Lele Luzzati lo conosco bene, ha illustrato due mesi fa un mio racconto. Siamo persone che hanno il diritto di esprimere il proprio pensiero senza essere presi in giro da giovani infatuati e pieni di sé. Per farle conoscere il mio pensiero sulla TV, le allego l'ultimo articolo che ho scritto.
Ma sì, cordialmente, **Mario Lodi**

Questa è la risposta che lo scrittore Mario Lodi - promotore di *Una firma per cambiare la TV dei ragazzi* - ha inviato in replica alla mia lettera, la stessa che avete potuto leggere su Kappa Magazine nr. 45. Quando l'ho ricevuta non ci potevo credere: due righe lapidarie che non prendono in esame, non ribattono, non contrastano, non considerano nessuno dei punti toccati in quella sede. E ora mi si viene pure a raccontare che i cartoni giapponesi non vengono nemmeno presi in considerazione dalla petizione e che la polemica è inutile. Che strano: ora che gli 'esperti dell'età evolutiva' hanno qualcuno con cui discutere, improvvisamente le polemiche sono inutili. Bel voltafaccia, complimenti. Questo non fa che confermare le ipotesi: volete eliminare qualcosa di cui non conoscete la natura e preferite tapparvi occhi e orecchie pur di continuare a essere convinti delle vostre teorie. E' pazzesco. L'editoriale di questo numero è dedicato anche a voi, soprattutto la citazione finale. Leggerò molto volentieri il suo libro, signor Lodi, ma non può pretendere che ogni italiano faccia lo stesso per conoscere il suo pensiero: se così fosse, tutta la petizione si risolverebbe in una colossale campagna pubblicitaria per i suoi scritti, e non voglio nemmeno pensare che lei possa nascondersi dietro una cosa simile per denaro. Mi scusi se sono, sono stato, e sarò duro, ma non mi si lascia altra scelta. Voi scendete in campo con argomenti da discutere, e non potete più permettervi di fare voltafaccia, proprio perché avete accumulato 220.000 firme e c'è gente che si fida di voi. Abbiate il fegato di rispondere alle questioni sollevate dai vostri 'concorrenti' anche se sono meno numerosi di voi o solo più giovani. Iniziate a rispettare chi combattete, se volete il rispetto di coloro che vi sostengono. E non faccia l'offeso solo perché un ragazzino vi ha definito 'una manciata di deficienti': lui ha sicuramente sbagliato, ma voi siete adulti, e non potete rifugiarvi dietro sciocchezze del genere; dal canto mio non vi ho mai offeso, mentre voi considerate tutti quelli che non hanno le vostre idee 'giovani infatuati e pieni di sé'. Questo è triste e ridicolo. Smettetela di considerarvi la salvezza dell'umanità, perché la storia ci insegna che tutti quelli che lo hanno fatto hanno sempre dato il via a situazioni assolutiste e dispotiche. Vi ho dato spazio per spiegare i vostri intenti e lo avete rifiutato; vi ho teso una mano per aiutarvi a portare avanti una campagna informata e ci avete sputato sopra; ho fornito almeno una decina di spunti per una discussione seria (spero abbiate avuto la bontà di leggere la documentazione che vi ho spedito) e voi avete voltato le spalle. Troppo comodo, così. Ma io non demordo. A questo punto esigo una risposta (possibilmente documentata, come ho fatto io) alle questioni che ho sollevato nella mia lettera scorsa, che vi invio unitamente a questa come promemoria. Kappa Magazine rimane ancora una volta a disposizione del dialogo, e spero vivamente che non vogliate rifiutarlo di nuovo. Sarebbe una dimostrazione di scarsa serietà e professionalità. Signor Lodi, si dimostri all'altezza della situazione: lei è uno scrittore, una persona dotata di una coscienza e una sensibilità molto più sviluppate del normale, e molti di noi (lettori compresi) sono cresciuti leggendo i suoi libri. Non ci deluda. Cordialmente (senza ironia),
Andrea Baricordi

P.S.: Chiedo scusa se sono pedante, ma se conosce Luzzati, a maggior ragione dovrebbe sapere come si scrive il suo cognome, e soprattutto che non è un animatore, ma un grande illustratore.

maggio 1996

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 47

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:

___ **OH MIA DEA!**
___ **ASSEMBLER OX**
___ **GUN SMITH CATS**
___ **BUG PATROL**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per i seguenti articoli:

___ **TSUKASA HOJO**
___ **SPECIALE TV COLOR • CITY HUNTER**
___ **KAPPA VOX (Vox, Graffi & Graffiti, La Rubrikappa...)**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'illustrazione di copertina:

___ **BUG PATROL**

Cos'hai preferito in questo numero di **Kappa Magazine**?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

Cosa manca ancora a Kappa Magazine?
____

nome____________________
cognome____________________
età____________________

TEZUKA IN MOSTRA

Un giugno appetitoso per gli appassionati di manga & anime: Osamu Tezuka sarà celebrato all'istituto di cultura giapponese attraverso una grandiosa mostra di originali e alcune conferenze da non perdere!

5 giugno: Inaugurazione
6 giugno: Conferenza Luca Raffaelli
13 giugno: Tavola rotonda
20 giugno: Conferenza Yoshihiro Shimizu

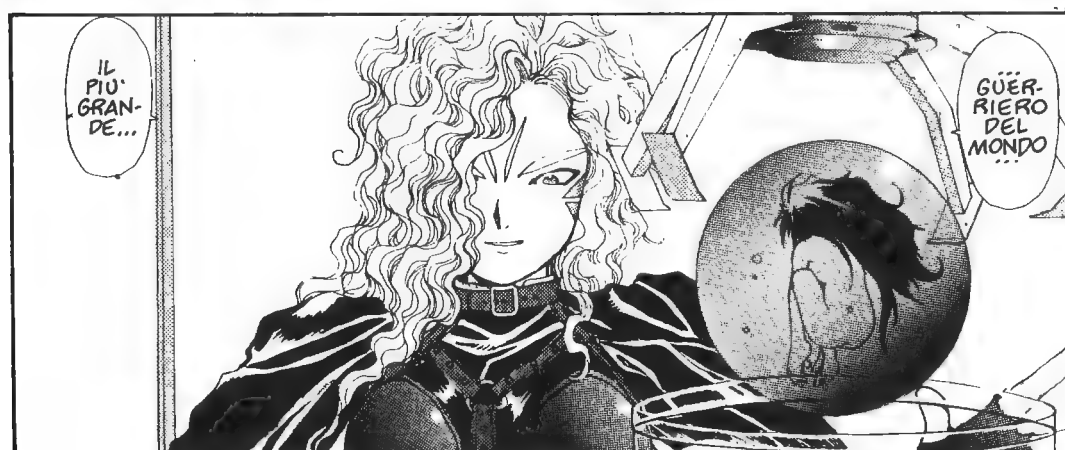
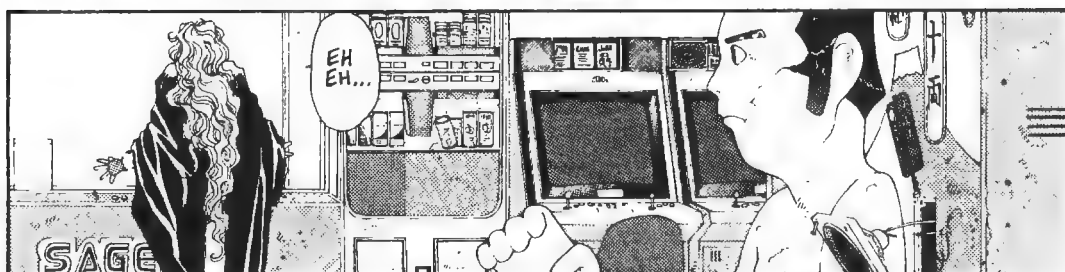
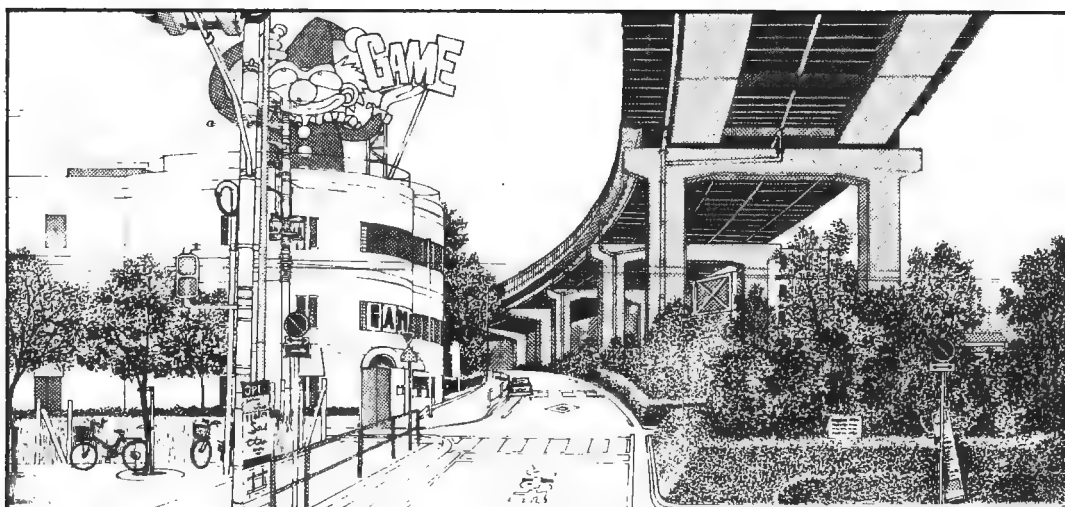
OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

NINJA MASTER

GAME

GAMESPOT
GAME SPOT

EH EH...
SAGE

IL PIU' GRANDE...
...GUERRIERO DEL MONDO...

SECONDO QUESTA VIDEOCASSETTA...
...NINJA MASTER DOVREBBE ESSERE IL PIU' POTENTE GUERRIERO DELLA TERRA...
MAKI & ASA VIDEO
THE NINJA MASTER
The action never stop

LE SUE GAMBE CORRONO COME IL VENTO...
...I SUOI OCCHI VEDONO NEL BUIO COME I GATTI...
...IL SUO SPIRITO E' INDOMITO E PUO' FAR FRONTE A QUALSIASI SITUAZIONE!

RISVEGLIATI, SPIRITO DELLE ILLUSIONI!
ORA TU SEI KODAMA, IL NINJA MASTER!

CRAAK

FOMP

VAI, NINJA MASTER KODAMA! GETTA BELLDANDY E I SUOI AMICI NEL CAOS PIU' TOTALE!
AGLI ORDI-NI!
FLIP
CHAK
RUST RUST
TI HO DETTO DI AN-DARE!
MI SCU-SI...

BIP

CHAK
BI-BIP

BI-BI-BIP
TERRESTRE
INSEGUIMENTO
AUTOMATICO
ATTACCHI
ORDINARIO
ANTI-DEMONE
SPECIALE
FINALE
DIFESE
CORTINA FUMOGENA

LA TECNICA DEL **FENDENTE NASCOSTO!** SGUAINA LA SPADA MENTRE TI SPOSTI!
SSSH

WHIRRR
CIP CIP
...
TAP
NASCERE NELL'OSCURITA'... MORIRE NELL'OSCURITA'...
QUESTO E' IL DESTINO DI OGNI NINJA...
YA-HAA!
FLIP

DUNQUE...
...VEDIAMO UN PO'!...

CLICK

HMMM

WHIIIN

ECCO QUA! MENTRE BANPEI STA DI GUARDIA ALL'ESTERNO...
...QUESTO PATTUGLIATORE PUO' CONTROLLARE LA CASA...

TIP
ATTACCHI
ORDINARIO
ANTI-DEMONE
SPECIALE
FINALE
AUTO-DISTRUZIONE
FUGA
BI-BIP
WHIN
ZIP
CROKSH

ATTACCHI
ORDINARIO
ANTI-DEMONE
SPECIALE
FINALE
AUTO-DISTRUZIONE
FUGA
MODI
INARIO
MENTO

SKULD!
SE VUOI COSTRUIRE DELLE ASSURDITA', FA' PURE...

BOOM
MA CHE COSA...
...E' SUCCESSO?

...MA E' ORA CHE LA SMETTI DI DISTURBARE CHI TI STA INTORNO!
C-COSA?
A CAUSA TUA LA MIA NUOVA POZIONE E' ANDATA A SPASSO!
E ALLORA COSA DOVREI DIRE IO?
CHE RAZZA DI SORELLA! MI RIMPROVERA INVECE DI CONSOLARMI! TIE'!
BE', MEGLIO COSI'! ALMENO NON CREERAI ALTRI GUAI!
STAI CERCANDO DI ATTACCAR BRIGA CON ME?
CHI, IO?! MA VA!
QUESTE DUE SONO IN PESSIMI RAPPORTI...
MORISATO
UNA CREA POZIONI E FILTRI...
...L'ALTRA E' MECCANOMANIACA...
NNNN
HMMM
MM...

SI E' ROTTO ANCHE IL GUARDIANO!
URD!
TANTO ERA UN TRABICCOLO!
CHE COSA SARÀ SUCCESSO?
NIENTE...
...E' IL LORO MODO DI COMUNICARE...

MI MERAVIGLIO ANCORA DI AVER TROVATO PER STRADA UN OGGETTO COMPLETAMENTE FUNZIONANTE...

ORA POTRÒ ANDARE AVANTI CON L'ELABORAZIONE DEI DATI...
SENTI...

NON È STRANO...
...CHE SI TROVASSE SULLA STRADA?
CHI BUTTEREBBE VIA UN PC NUOVO DI ZECCA?

MMM...
FORSE IL SUO PADRONE L'HA...
...ABBANDONATO!

COSA?
NE ESCONO CONTINUAMENTE NUOVI MODELLI...
...MA NON NE CAPISCO IL MOTIVO!
QUINDI, NELL'ARCO DI DUE O TRE ANNI, TUTTI VENGONO SOSTITUITI DA ALTRI PIU' NUOVI...
27
28
1992
SE QUESTO COMPUTER SI TROVA QUI ORA...
...SIGNIFICA CHE ERA SUO DESTINO RAGGIUNGERTI...
SAI...
CREDO CHE LUI SIA MOLTO FELICE DI ESSERE QUI...
MA... DICI DAVVERO?

UH?
SKRRR

OH...

SI E' INCASTRATA LA CARTA...

FACCIO IO, KEII...

NON DOVREI FARE COSI' SOLO PERCHE' LE HO TOCCATO UNA MANO...
AH... AH AH...
...SEMBRA LA SCENA DI UN FUMETTO...

SOLO UNA MANO...

KRACK

URGH!
THUP

OH, NO! NON SULLA STAM...

BOOM

EHM... SCUSA-MI...
NON HO FATTO IN TEMPO A PRO-TEGGER-LO...

SE PROPRIO DOVETE FARE UNA RISSA, ANDATE FUORI DI CASA!
MA NOI SIAMO FUORI CASA!
UH...
MMM...
MA COME E' POSSIBILE?
KEIICHI HA PRESO LA BOMBA CON LE MANI...
CHE STUPIDO! NESSUNO FAREBBE MAI UNA COSA DEL GENERE!
Rappotto Keiichi-Belldandy: Tipo: cotta
E' TUTTA COLPA MIA!
AH AH! PRESTO VEDRETE...
...DI COSA E' CAPACE...
GNIP
WIG
...LA GRANDE KODAMA!
AAH!
Castello di Lady Urd
MA...
MA...

COSA SIGNIFICA...
...QUESTO?
COSA DIAVOLO E' SUCCESSO?
I MIEI SEMI KISS-KISS! ORMAI ERANO STAGIONATI A PUNTINO... OH, NO...
AH AH AH!
CHI C'E'?!
AH AH AH!
SONO STATA IO A DISTRUGGERLI!
UNA DIAVOLERIA DEL GENERE PUO' CAUSARE MOLTI PROBLEMI...
...PER CUI HO DECISO DI ELIMINARE IL PROBLEMA ALLA RADICE!

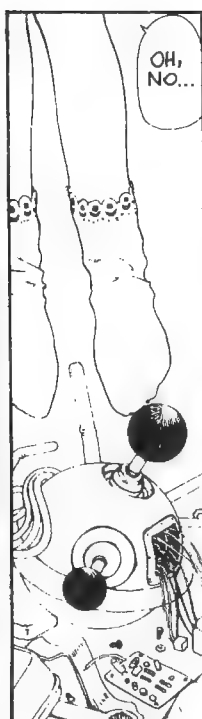
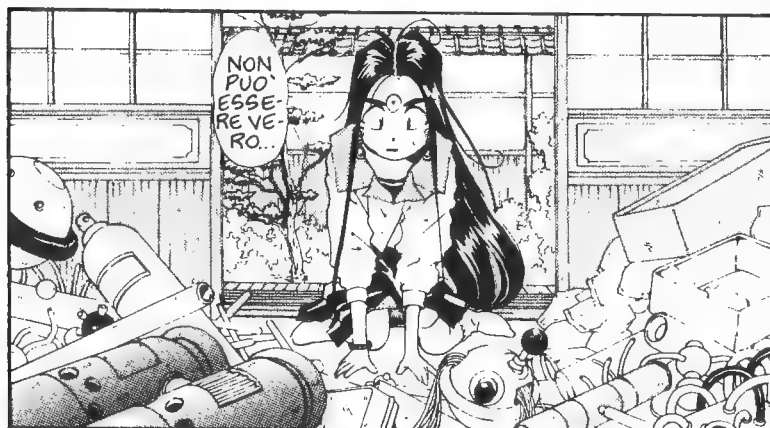
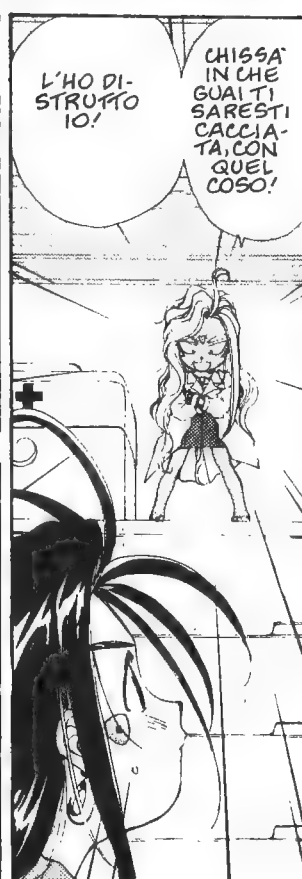
CONSIDERALA UNA LEZIONE DI VITA, URD!
TECNICA DELLA SPARIZIONE AL NEON!
BAMF

AH AH AH!
UH... UGH...
SKULD...
CRICK CRICK

Istituto di ricerca di Skuld

OH, NO...

NON PUÒ ESSERE VERO...

IL MIO POVERO DRILL NUMBER 1...
...L'UNICO MODO PER VIAGGIARE VELOCI SOTTOTERRA!

L'HO DISTRUTTO IO!
CHISSÀ IN CHE GUAI TI SARESTI CACCIATA, CON QUEL COSO!
AH AH AH!

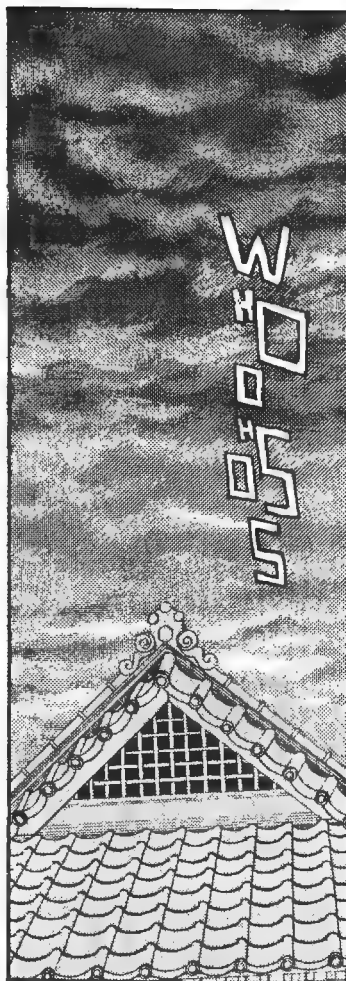
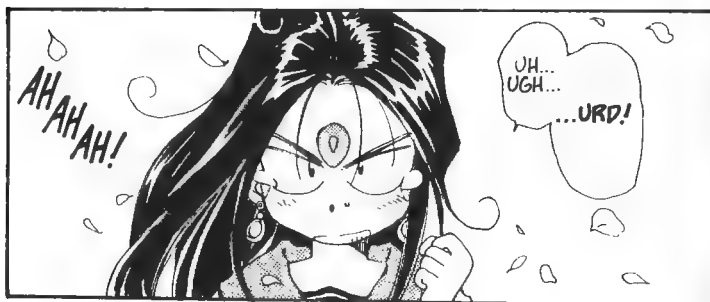
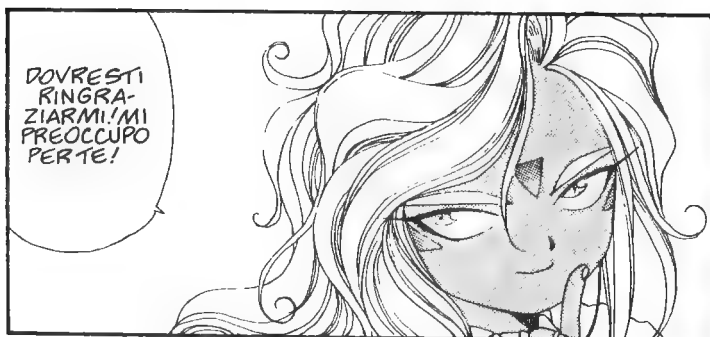
DOVRESTI RINGRAZIARMI! MI PREOCCUPO PER TE!

TECNICA DELLA SPARIZIONE TRA I PETALI DI ROSA!
AHAHAHAH!
AAH!
SWIIISSSH

AHAHAH!
UH... UGH...
...URD!

WHOOOSSS

MI HAI FATTO DAVVERO ARRABBIARE, SKULD!
QUESTA VOLTA NON CI ANDRÒ TANTO PIANO!

ORA HO **ANCH'IO** DEI POTERI!
STA' ATTENTA, O LA TUA BELLA FACCIA NE RISENTIRÀ!

SEI UNA BAMBINA IMPERTINENTE! COME OSI?!
FULMINE ESPLOSIVO!
BOMBA MAGICA SKULD!
KABOOM
HEH!
GENTE DEL GENERE NON PUÒ COMPETERE CON UN NINJA!
PASSIAMO AI FATTI, ORA...
MA PRIMA DI ANDARE AVANTI...
...CI VUOLE UNA GONFIATINA!
PUFF PUFF

ZUMP
AH!
SKRR

COSA DIAVOLO STARANNO COMBINANDO, ORA?!
DUMP

UFFA!
CIAO... ♡

COSA?!
HMMM...

E TU... CHI SEI?!

SONO LA QUARTA DEA DI YGGDRASIL...
SONO VENUTA PER PORTARTI LA FELICITÀ...

VIENI...
...DA ME...
CORAGGIO...

OHMM

OH...
OOH!
RATTLE

SU, NON ESSERE TIMIDO...
AH AH AH..
FLIP

UH...
EHI!
MA HAI UN TESTONE GIGANTESCO!
COS...?

HAI SCOPERTO LA MIA TECNICA! COME HAI FATTO ?!
NON SARAI UN NINJA ANCHE TU?
NO! SONO UNO CHE SI SPAVENTA SE VEDE UNA BELLA RAGAZZA CON LE PROPORZIONI DI UN PUPAZZO!

KEIICHI! IL TE' E' PRONTO!
OH!
OH!
OH!

E'ARRIVATA UN PO' PRIMA DEL PREVISTO, MA VA BENE LO STESSO!

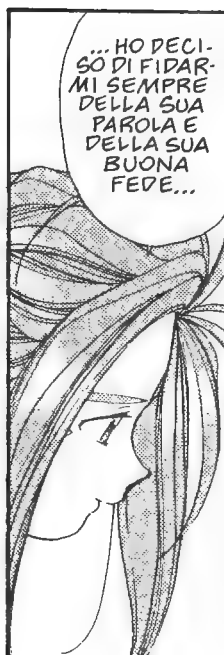
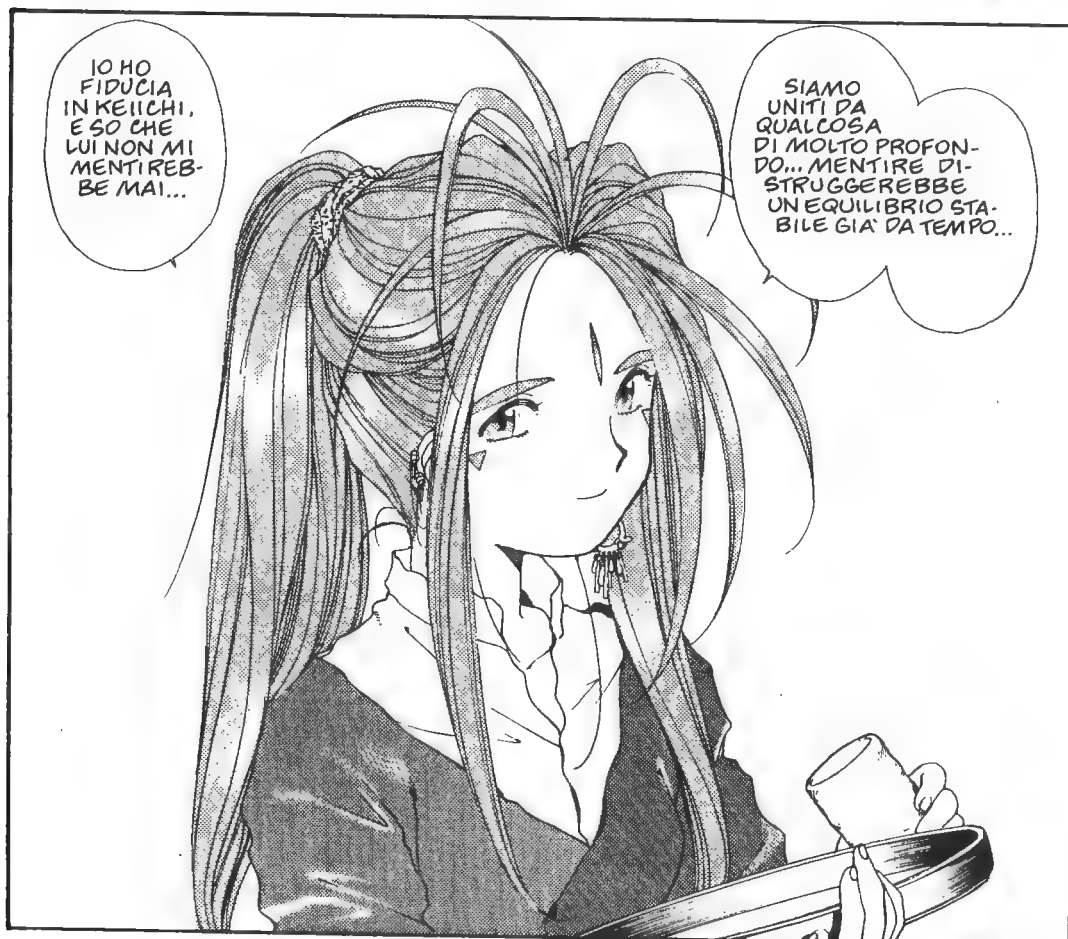
FRA I DUE PICCIONCINI, IL TERZO GODE!
VISTO COSA SUCCEDE A CHI TIRA TROPPO PER LE LUNGHE UN RAPPORTO CHE NON PRENDE MAI IL VIA?
MI SONO FATTA IL TUO RAGAZZO, BELLDANDY!
GULP!

NON...
...NON E' POSSIBILE!
KLANG
ORMAI SEI OBSOLETA!

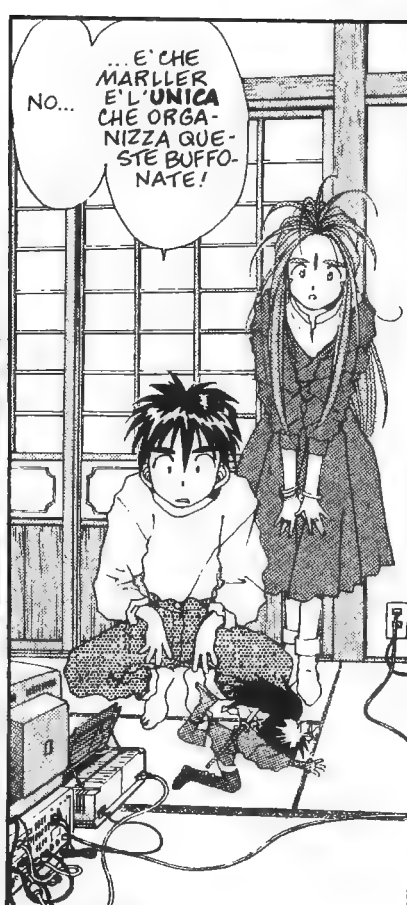
M-MA CERTO CHE NON E' COSI'! IO NON HO NIENTE A CHE SPARTIRE CON QUESTA TIPA!
KEIICHI... TU... VUOI CHE IO ME NE VADA?
T-TI PREGO... DIMMI CHE NON E' COSI'!

OH, MENO MALE!

MA COME È POSSIBILE?! GLI CREDE COSÌ, SULLA PAROLA?!

DA QUANDO HO INIZIATO A VIVERE CON KEIICHI...

...HO DECISO DI FIDARMI SEMPRE DELLA SUA PAROLA E DELLA SUA BUONA FEDE...

IO HO FIDUCIA IN KEIICHI, E SO CHE LUI NON MI MENTIREBBE MAI...
SIAMO UNITI DA QUALCOSA DI MOLTO PROFONDO... MENTIRE DISTRUGGEREBBE UN EQUILIBRIO STABILE GIÀ DA TEMPO...

HM...
SWINN
WLAP
E' RIDI-COLO!
QUESTE SDOLCINA-TEZZE MI FANNO CARIARE I DENTI! NEMME-NO NELLE **SOAP OPERA** SI AR-RIVA A TAN-TO!
IN OGNI CASO, LA MIA MISSIONE E' **FALLITA!**
ORMAI NON POSSO PIU' TOR-NARE... LA MIA VI-TA E' IN PERICOLO...

INTENDI TORNARE DA MARLLER?
COSA ?!
COME LO SAI CHE MI MANDA LEI?
SEI UN NINJA?
NO...
...E' CHE MARLLER E' L'UNICA CHE ORGANIZZA QUESTE BUFFONATE!

SICCHE' SAI TUTTO! A MALI ESTREMI, ESTREMI RIMEDI!

COSA?!

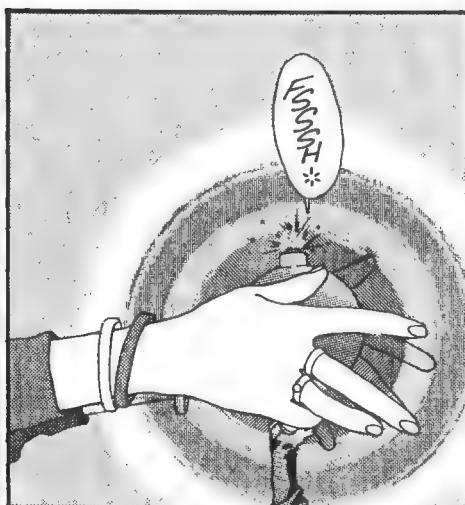
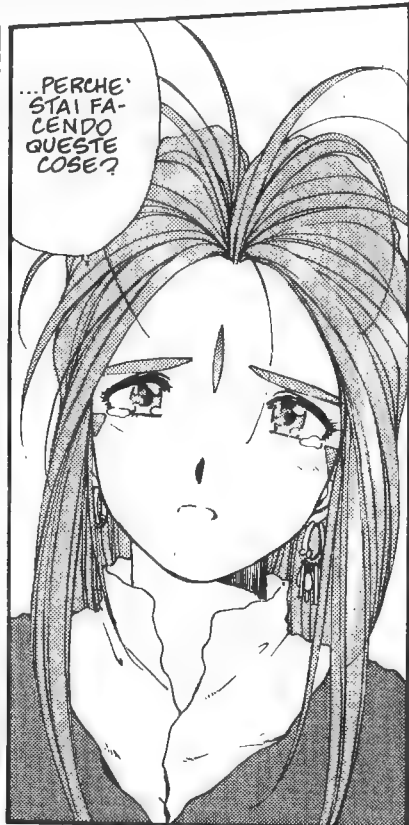
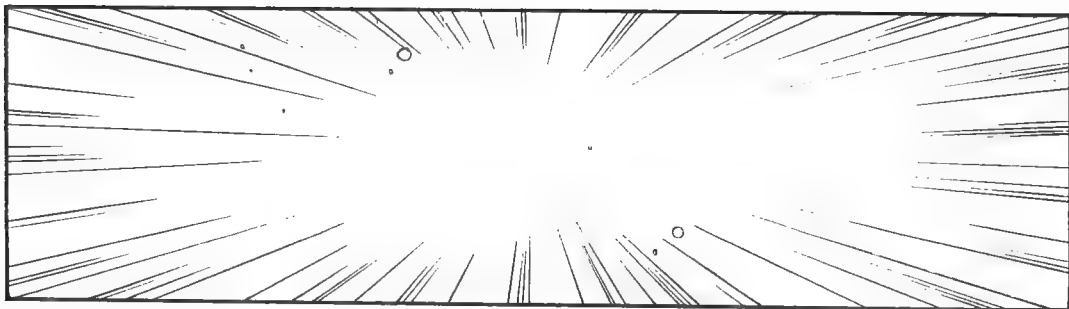
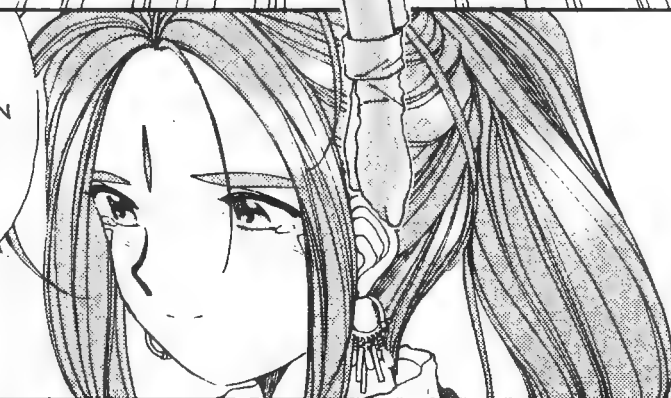
DOVRETE MORIRE!
NEL RAGGIO DI QUATTRO CHILOMETRI TUTTO SARÀ RIDOTTO IN PEZZI!
FZZZZZZZ
PECCATO... NON VEDRÒ IL SEGUITO DELLO SCENEGGIATO... SIGH!
FZZZZZZZ
EHI!
EHI!
TAP

OH!

LASCIALA, STUPIDA! VUOI SALTARE IN ARIA?

UH?!
MA CHE DIAVO-LO STO DI-CENDO?

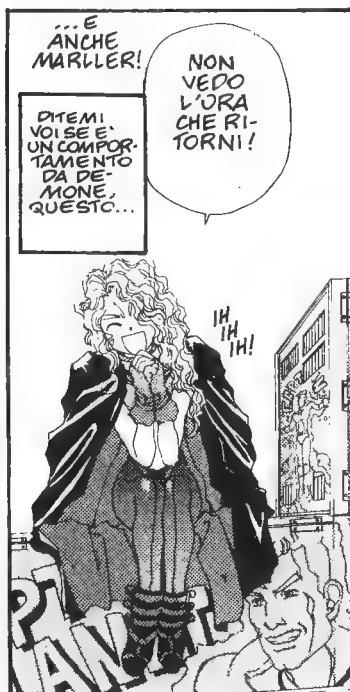
FSSSSH*

...PERCHE' STAI FACENDO QUESTE COSE?
DIMMI...
HA BLOCCATO L'ESPLOSIONE SCHERMANDO LA BOMBA!
MA...
UH?

NON DEVI MAI GETTARE VIA LA TUA VITA INUTILMENTE!
IN QUALITÀ DI DEA DI PRIMO GRADO, IO TE LO ORDINO!
IL PRIMO È VIVERE... E IL SECONDO È VIVERE! È UN DONO, E NON LO SI PUÒ BUTTARE VIA...
CHIUNQUE NASCA IN QUESTO MONDO HA UN GRANDE DOVERE E UN GRANDE DIRITTO...

E SE NON POSSO...

...PER QUALE MOTIVO SONO NATA, ALLORA?

FORSE...

...VENIRE QUI ERA IL TUO DESTINO!

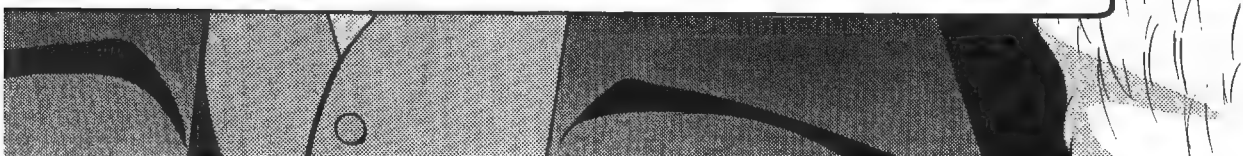
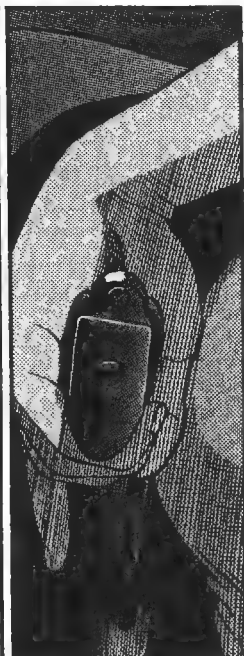
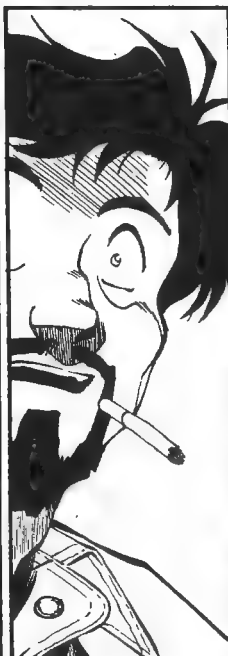
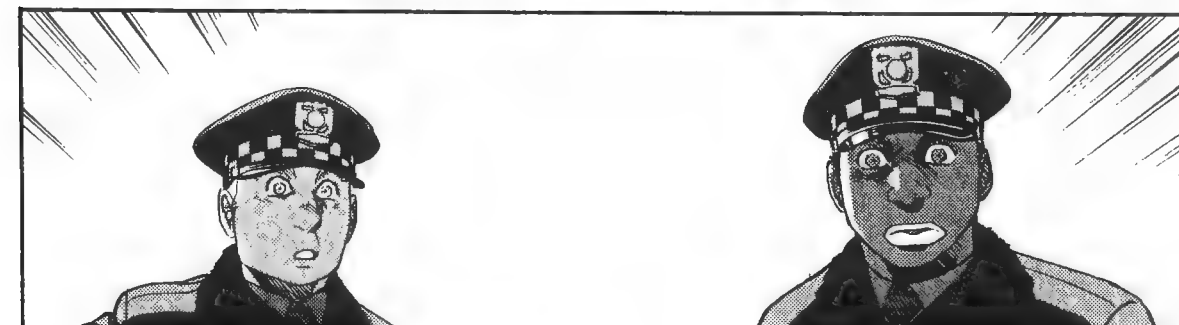
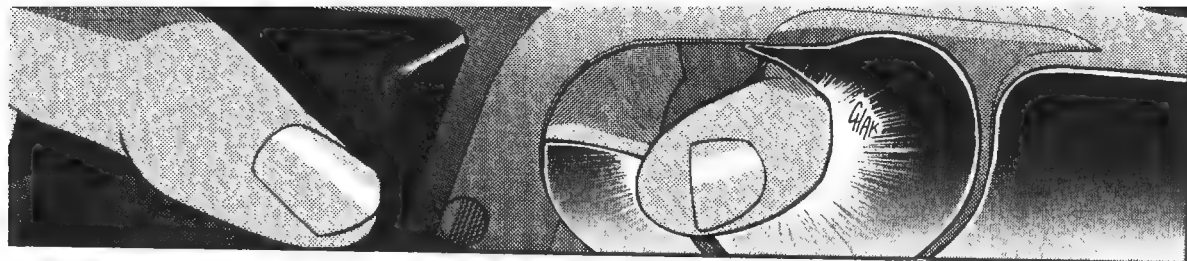
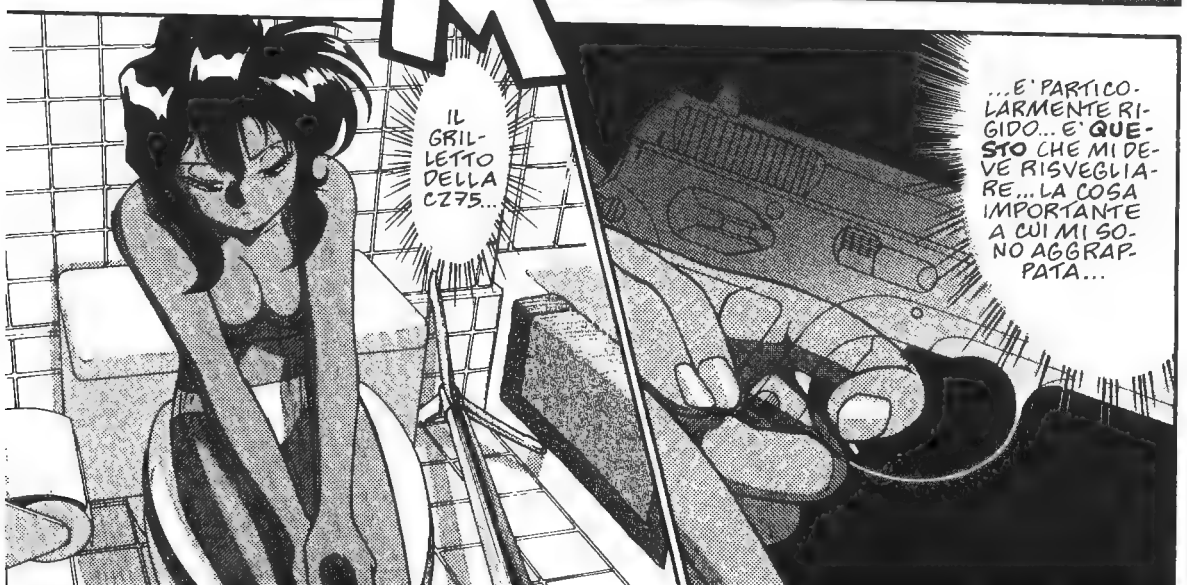
BAKA (SCEMO IN GIAPPONESE)_KB.

OH, MIA DEA!_CONTINUA

GUN SMITH CATS di Kenichi Sonoda

CHAPTER 31 - HAMMER RELEASE

UH?

WHUP

SALVERÒ ROY DANDOGLI IL COLPO DI GRAZIA!
CLICKKT
WHUUP

GIAK
HMMMMMM
DEVO SVEGLIARMI!
IL GRILLETTO DELLA CZ75...
...E' PARTICOLARMENTE RIGIDO... E' **QUESTO** CHE MI DEVE RISVEGLIARE... LA COSA IMPORTANTE A CUI MI SONO AGGRAPPATA...

LA MIA MENTE E' STATA CONDIZIONATA DA GOLDIE... IL GRILLETTO E' L'INTERRUTTORE DELLA SVEGLIA...
DEVO SVE-GLIARMI SUBITO!

OH, NO... E' TROPPO TARDI!

BANG

RAL...

AGENTE CORMAN!

WHUP

NON MUOVERTI!

THUD

GETTA LA PISTOLA E STENDITI A TERRA!
UN MOMENTO! IO...
SBRIGATI!

NON E' COLPA MIA! QUELLI DELLA MAFIA MI HANNO INIETTATO IL KEROSINE, PERCIO' NON POTEVO...
SILENZIO!
SDRAIATI A TERRA E A FACCIA IN GIU'! LENTAMENTE!

E' UNA TRAPPOLA! LO SCAMBIO NON AVVERRA' QUI...
A TERRA!
MUOVITI!!
STHUD
THUD

HAI IL DIRITTO DI NON PARLARE E DI CHIAMARE UN AVVOCATO!
GRAB
AAAH!
TUTTO QUELLO CHE DIRAI POTRÀ ESSERE USATO...
C'È UN **OSTAGGIO** NEL LORO COVO! ANDATE AL GRACE BUILDING IN WILLS STREET 8!

EHI!

NON SONO ANCORA MORTO, RAGAZZO...

UH?!.

TSOM

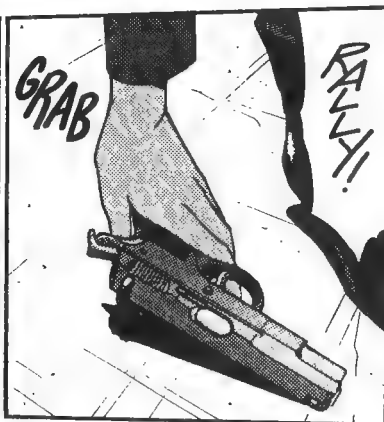
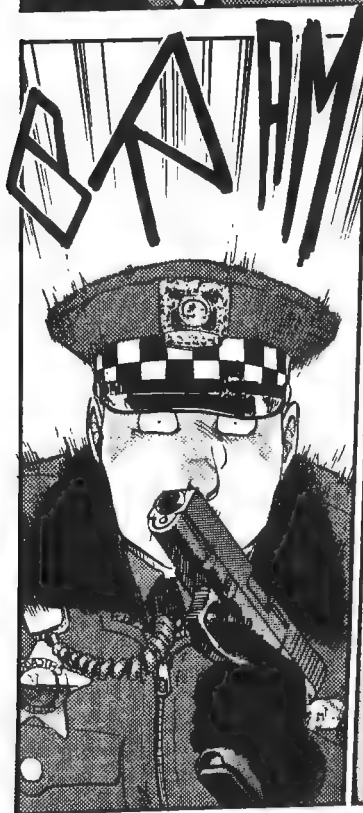
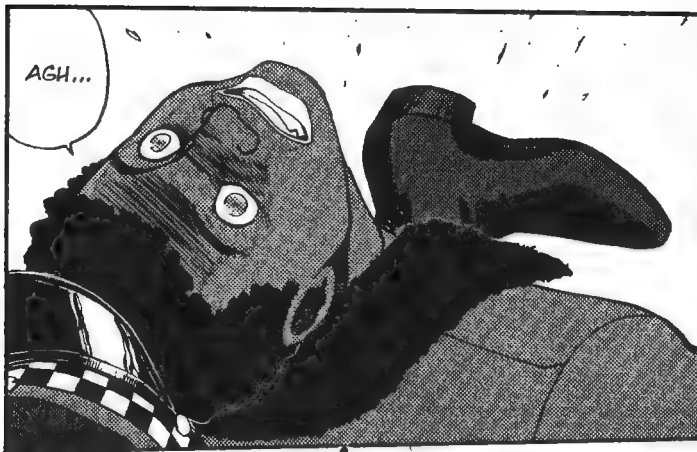
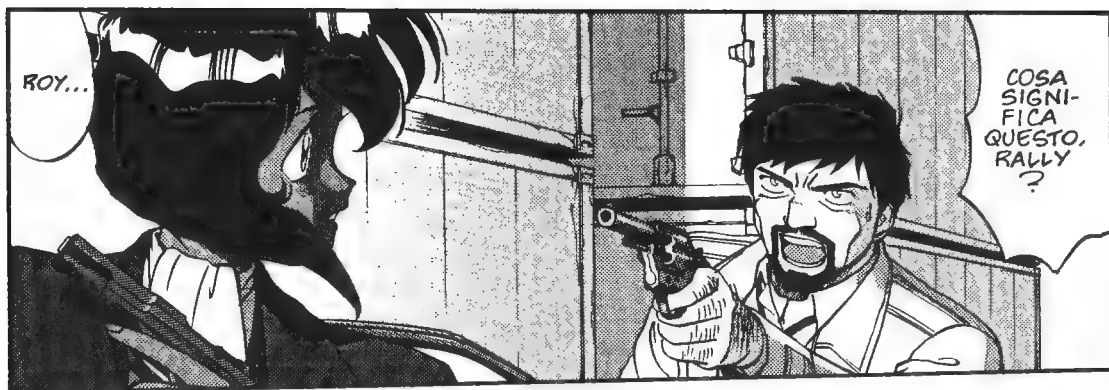
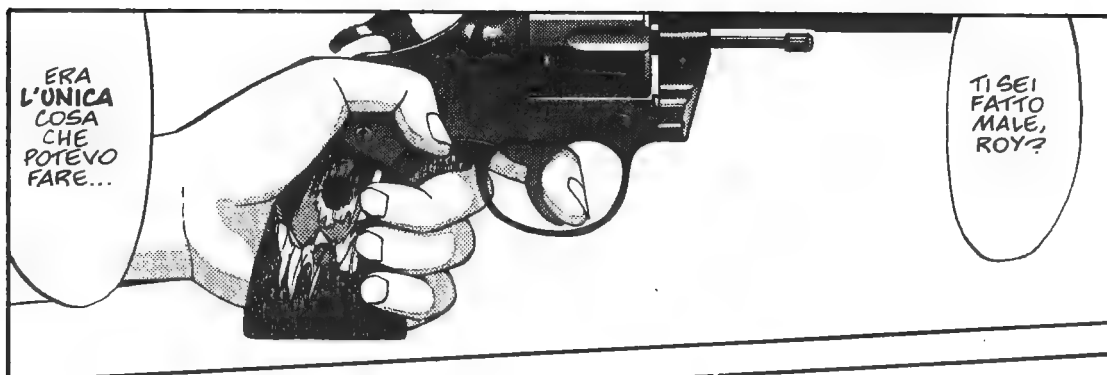
AGH...
MAZEEEITA!!
BRAAM
UGH...
THUD
THUMP
GRAB
RALLY!!

ROY...
COSA SIGNIFICA QUESTO, RALLY?

MI HAI SPARATO! NON POSSO CERTO LASCIARTI ANDARE VIA!
SE NON SALVIAMO AL PIU` PRESTO MISTY, LA SOTTOPORRANNO AL LAVAGGIO DEL CERVELLO! DAMMI LA CHIAVE DELLA MACCHINA!

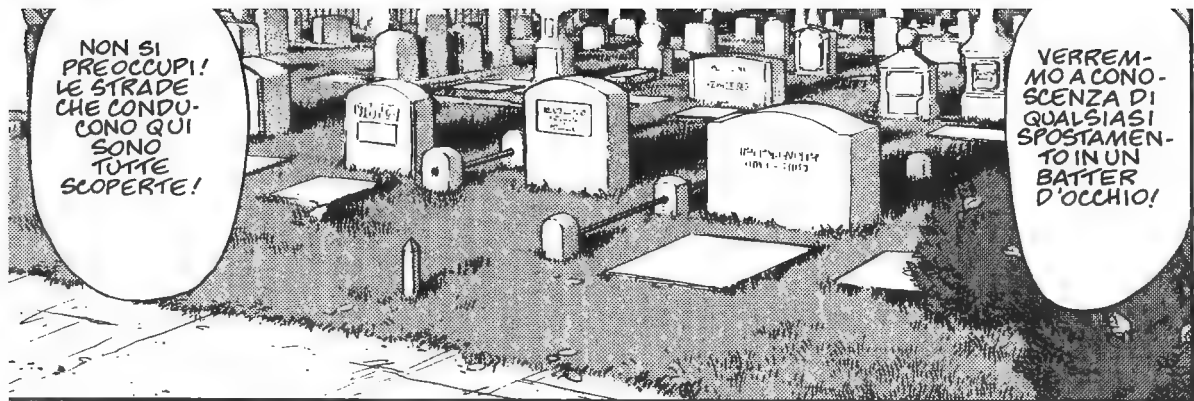
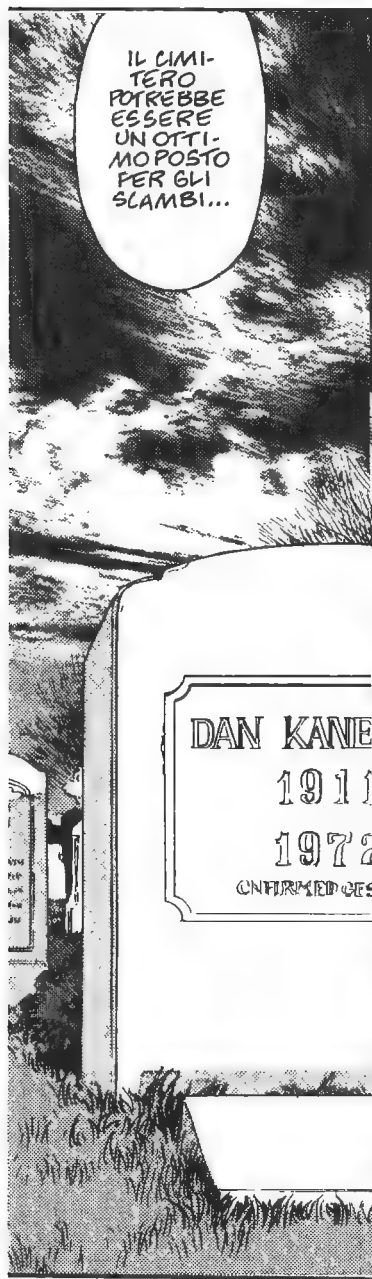
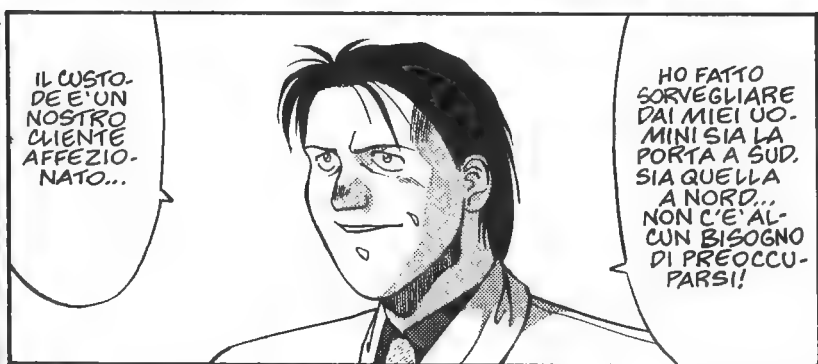
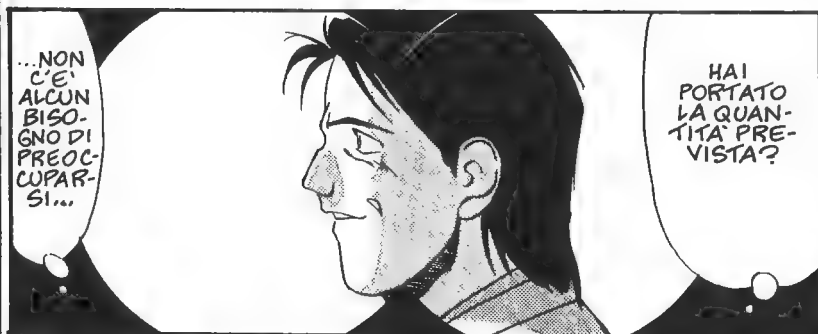
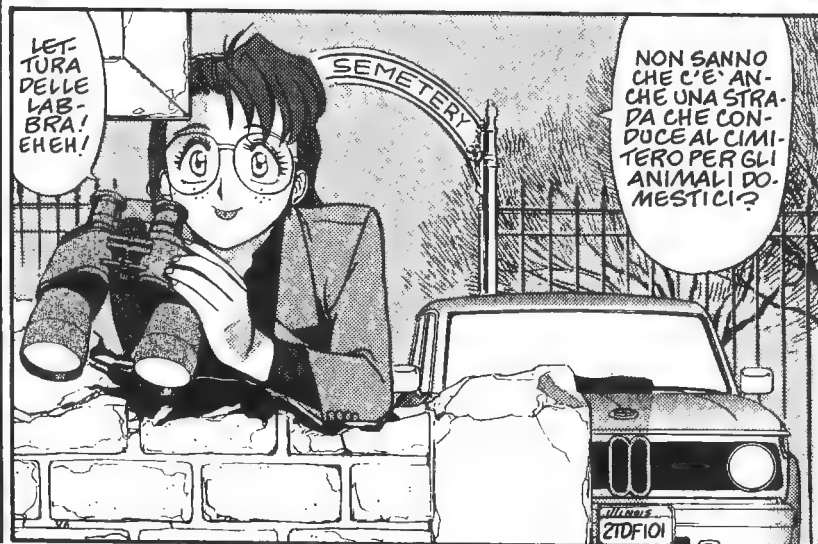
UH?
WHIP

RALLY... LA STORIA DEL KEROSINE DI CUI HAI PARLATO POCA FA... E' VERA?
QUANDO MI HAI SPARATO, NON MI...

NEL MOMENTO ESATTO IN CUI HO PREMUTO IL GRILLETTO, MI SONO SVEGLIATA DALLO STATO DI SUGGESTIONE CAUSATO DALL'EFFETTO DEL KEROSINE... NON HO FATTO IN TEMPO A TRATTENERMI...
... PERCIO', SPOSTANDO LEGGERMENTE LA CANNA, HO CERCATO DI NON CENTRARTI... E HO COLPITO LA TUA PISTOLA!

ERA L'UNICA COSA CHE POTEVO FARE...
TI SEI FATTO MALE, ROY?

SCUSAMI... MA...
...DEVO ANDARE A TUTTI I COSTI...
HO CAPITO... LASCIA FARE ALLA POLIZIA...
...CONTROLLERÒ IO IL GRACE BUILDING!
RIUSCIRAI A PERQUISIRLO SENZA ALCUN MANDATO?
NON CREDO CHE BASTI LA MIA TESTIMONIANZA... SPECIE DOPO AVER TENTATO DI SPARARTI...

TI PREGO... DAMMI LA CHIAVE DELLA TUA MACCHINA!
ALMENO DOPO SARAI LIBERO DI TRATTARMI COME UN'ASSASSINA... CHE VOLEVA UCCIDERE UN POLIZIOTTO!

KHALK
SEMBRA CHE LA MANOVRA SULLE INFORMAZIONI SIA PERFETTAMENTE RIUSCITA, MISS GOLDIE!
QUI NON C'E' OMBRA DI PIEDIPIATTI!
NON VI SIETE FATTI PEDINARE DA NESSUNO, VERO?
ORA DOVREBBERO TROVARSI AL TERMINAL DEL CAMION...

NON SI PREOCCUPI! LE STRADE CHE CONDUCONO QUI SONO TUTTE SCOPERTE!
VERREMMO A CONOSCENZA DI QUALSIASI SPOSTAMENTO IN UN BATTER D'OCCHIO!

IL CIMITERO POTREBBE ESSERE UN OTTIMO POSTO PER GLI SCAMBI...
DAN KANE
1911
1972

IL CUSTODE E' UN NOSTRO CLIENTE AFFEZIONATO...
HO FATTO SORVEGLIARE DAI MIEI UOMINI SIA LA PORTA A SUD, SIA QUELLA A NORD... NON C'E' ALCUN BISOGNO DI PREOCCUPARSI!

...NON C'E' ALCUN BISOGNO DI PREOCCUPARSI...
HAI PORTATO LA QUANTITA' PREVISTA?

LETTURA DELLE LABBRA! EHEH!
SEMETERY
NON SANNO CHE C'E' ANCHE UNA STRADA CHE CONDUCE AL CIMITERO PER GLI ANIMALI DOMESTICI?
2TDF101

CHAK
CHAK

PUOI ANCHE CONTROLLARLI!
QUATTRO PACCHI DA TRENTADUE STECCHE DI KEROSINE...

EHI, DONNA!
WOW! ♡
PET SE

OH-OH...

WRHRRR-EE
MAX 007

UGH...

LA DONNA CHE HA SPARATO ALL'AGENTE CORMAN E' FUGGITA RUBANDOGLI LA MACCHINA!
SI TRATTA DI UNA DONNA DI ORIGINE INDIANA CON I CAPELLI NERI E CORTI! IL SUO NOME E' RALLY VINCENT!

L'AUTO RUBATA E' UNA FORD SIERRA XR 41 ROSSA!
LA TARGA E' MAX 007! SI STA DIRIGENDO VERSO EST!

COSA TI E' SUCCESSO, RALLY?

SIGNOR ROY... E' ARRIVATA L'AMBULANZA!

NON MI SERVE! STO BENE!

MA LE STA USCENDO MOLTO SANGUE...

SONO SOLO GRAFFI EPIDERMICI... HO GIA' ESTRATTO LE SCHEGGE...

HO CHIESTO DI TENERE SOTTO CONTROLLO CASA SUA, IL NEGOZIO E IL GRACE BUILDING... COME MI HA ORDINATO...

E' STATA VERAMENTE LA SIGNORINA RALLY?

Whup
Whup Whup
Whup Whup
Whup
WROOM

COSA?!
NON C'E' PIU'!

WRRROOOOMM
POT POT POT POT POT POT

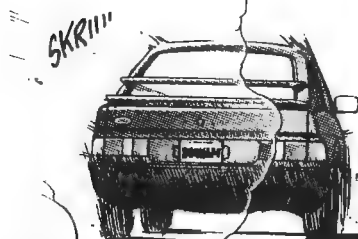
HO SCOPERTO DOVE SI TROVA ORA GOLDIE!
CHAK
COME IMMAGINAVO... SEI STATA TU, MAY...

CHACK
COSA?!
E'AL CIMITERO BRIAN, VERSO NORD-OVEST!
ME L'HA COMUNICATO BECKY!

INNANZITUTTO BISOGNA SALVARE MISTY...
...PRIMA CHE LE VENGA FATTO IL LAVAGGIO DEL CERVELLO! PRESTO!
MISTY MI HA FATTO SAPERE DI ESSERE RIUSCITA A FUGGIRE DA SOLA!
HO SAPUTO CHE ERI AL TERMINAL DEL CAMION PERCHE' ME L'HA DETTO LEI!

DA SOLA?!
ESATTO!
PER QUANTO RIGUARDA BECKY, MI HA DETTO DI AVER AVUTO CONTATTI CON I CLIENTI... DOBBIAMO SBRIGARCI!

HAI GIA' COMBINATO UN BEL GUAIO CON LA POLIZIA, VERO?
SE NON CONSEGNAMO LORO GOLDIE SUBITO, TI SBATTERANNO IN PRIGIONE!
GRAZIE, MAY!
KLAK
SONO UN BRAVO SOCIO, VERO?!
IL MIGLIORE!
SKREE

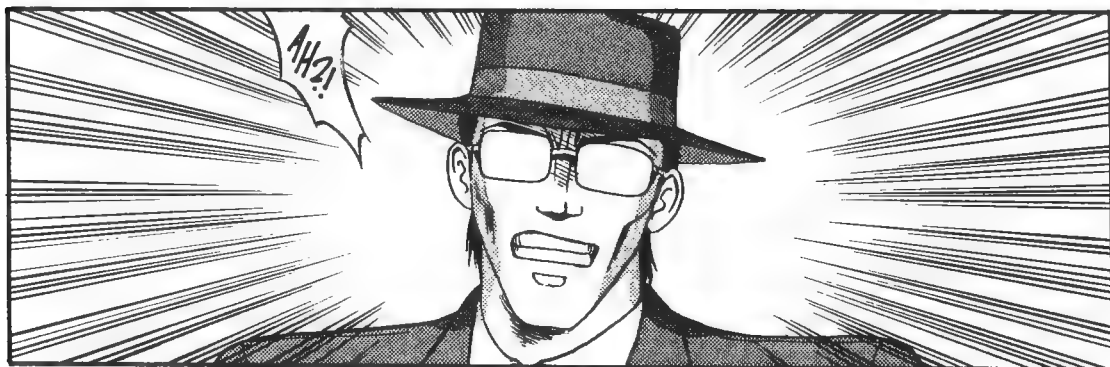
AH... AAH...
SE PENSI CHE LA DROGA SIA UN BREVETTO DEL CAPO, STAI FACENDO UN GROSSO ERRORE...
ANCHE IL BAD TRIP E' UN NOSTRO CAVALLO DI BATTAGLIA...
SKRIII
NNGH... NO...
AVANTI... A CHI STAVI TELEFONANDO DALLA SALA MONITOR? UH?

HO MAL DI TESTA... MAMMA...
NON TI PREOCCUPARE... SE DIRAI LA VERITA', TI DARO' UNA MEDICINA CHE TI GUARIRA' SUBITO... AVANTI MISTY...
HO TELEFONATO A MAY... E LE HO DETTO CHE... RALLY E' STATA... MANDATA AL TERMINAL...
...E UCCIDERA' IL SIGNOR ROY...
NON C'E' NIENTE DA FARE... DOBBIAMO DIRLO AL CAPO...
AH?!

WKRRAHRR
KTHUMP
MAX007

UGH...

RALLY!

GUARDA CHE NON DOBBIAMO ANDARE AL CIMITERO IN QUALITÀ DI OSPITI!

CONCLUDERÒ TUTTO CON UN ATTACCO A SORPRESA! NIENTE TEMPI MORTI!
SE NON AVRÒ CONCLUSO L'ATTACCO PRIMA DI RICADERE SOTTO L'EFFETTO SUGGESTIVO DI GOLDIE, SARÀ FINITA!

SE GOLDIE MI DICESSE DI SMETTERLA... OPPURE MI FISSASSE NEGLI OCCHI...
...NON RIUSCIREI PIU`A REAGIRE... IN NESSUN MODO!
MA... QUELLA MACCHINA E`...
WRRROO
WRRROMMM
SECONDO LA COMUNICAZIONE DELL'UOMO DI GUARDIA...
CHAK
...POTREBBE ESSERE QUELLA DI RALLY VINCENT...
TI SEI LASCIATA PEDINARE? PROPRIO TU, LA CELEBRE GOLDIE DI FERRO?!
NO...
...NON SO COME ABBIA FATTO A RINTRACCIARMI...MA QUESTA E`LA PROVA DELLE SUE STRAORDINARIE CAPACITA`DI CACCIATRICE!
NON IMMAGINAVO CHE MI SAREI DIVERTITA TANTO CON QUELLA GATTINA...
NON MUOVETE UN DITO, VOI ALTRI!
COSA?!
QUELLA DONNA E' MIA!
CLICK
WRRRROOO

BANG
GUN SMITH CATS - CONTINUA

CYBERKAPPA

webmistress@kappa.magazine

Ragnetti e Ragnette, ben arrampicati a tutti. Oggi regalo tutto il mio spazio a Oh! Mia Dea! e a uno dei suoi più grandi ammiratori, Ryo, al secolo Gianluca Tabbita, che ci illustra i siti che ha trovato sulla sua beniamina!

A te la linea, Ryo!

http://www.stud.his.no/~geir-f/amg/The Relief Goddess Office

Probabilmente il più importante fra le pagine del web dedicate a Oh Mia Dea! è il posto che tutti, per telefono, modem o altro, vorrebbero un giorno contattare: L'Ufficio Dea di Soccorso, naturalmente! La cura dei dettagli è notevole, e sono presenti descrizioni minuziose riguardanti ogni personaggio della serie, sommari del manga e degli OAV, campionamenti, fanfics (cioè storie inedite scritte dai fans) e la migliore serie di link che un sito abbia mai offerto.

http://athena.asms.state.k12.al.us/~mlyohe/belldandyshrine.html

The Sacred Shrine of Belldandy-sama

Questo sito è, idealmente, il primo della serie degli 'Shrines' (templi) dedicati alle Dee proprio perché è consacrato alla più fantastica e affascinante delle tre: Belldandy-sama. La grafica è estremamente cuarata: scansioni fantastiche costellano questa pagina, e gran parte dei titoli sono stati modellati in 3D con un attributo veramente notevole che ricorda il marmo. Naturalmente, poiché il sito è totalmente dedicato a Belldandy, il materiale disponibile, immagini, campionamenti... riguarda in particolare lei.

http://weber.u.washington.edu/~quark/Anime/belldandy.html" Belldandy's Shrine

Il secondo tempio dedicato a Belldandy. C'è una digitalizzazione del suo 'physical shrine', ossia l'altare dedicato a Bell-chan con il suo poster a figura intera, candele, CD gadgets e incenso (!!) che l'autore del sito ha messo su nel dormitorio della sua scuola.

http://www.best.com/~falcon/urdhome.htm

Oh, Mia Dea! ©Kosuke Fujishima/Kodansha

Oh, Mia Dea! ©Kosuke Fujishima/Kodansha

" The Urd Shrine

Il sito di Urd è veramente carino; attualmente, la pagina principale dovrebbe ancora avere la scansione tratta dal dojinshi 'AAA! Megamisama!', quello cioè con Urd vestita da Sailor Uranus! Il materiale consiste in una serie di immagini divise in 'stanze' e in rispettive sottosezioni, ci sono screenshots (istantanee) dall'OAV e scansioni da vari poster ed artwork assortiti, come il calendario '95 e '96 di OMD.

http://athena.asms.state.k12.al.us/~aweiss/sacredskuld.html

The Sacred Shrine of Skuld-sama

Questo Shrine è il secondo per Skuld, è stato aperto poco tempo fa e il creatore ha sfruttato le ultime novità presenti nel linguaggio HTML. La grafica renderizzata ricorda quella del sito di Belldandy... Avrete già capito che questa è una pagina troppo estrema... Da visitare assolutamente!

http://server.berkeley.edu/~joepet/skuld_shrine.html

Skuld Shrine

Un altro tempio dedicato a Skuld. Il mantainer, Joe Petrow, è lo stesso che ha aperto la relativa Mailing List. Qui ci sono più che altro digitalizzazioni dall'anime, ma la cosa interessante sono le scansioni dalle picture cards di Skuld che originalmente si trovavano dei CD singoli 'Three Goddesses Debut Pack', visto che questi singoli non li producono più. Per chi volesse vedere tutte le immagini di Skuld, queste digitalizzazioni sono state compresse sotto forma di slideshow in quicktime nella directory pub/anime/movies/AMG del sito FTP server.berkeley.edu.

http://www.umich.edu/~zgundam/amg.html

AMG Satellite Shrine

Un sito 'generale' su Aa Megamisama! Il satellite shrine non è assolutamente niente male, ci sono un sacco di informazioni sulla serie.

http://n252.peddie.k12.nj.us/amg.htm

Aa! Megami-sama Shrine

Questo sito è andato on line recentemente, ma promette bene.

http://falcon.jmu.edu/~boxcj/amg.html

The Ah! My Goddess! Shrine

Altro tempio. Questo qui ha un po' più di mesetti sulle spalle, per cui ci sono più informazioni.

http://www.cs.mun.ca/~anime/afs/amg.html
Ah! My Goddess
Il sito mun.ca contiene immagini e scansioni di varie serie, tra cui Oh Mia Dea!

http://www.tcp.com/doi/doi/cels/bellchan/hdcels-bellchan.html
Image Gallery of Belldandy
Noto nel mondo degli anime fan per le sue pagine WWW ricche di immagini e informazioni su varie bellezze bidimensionali, Hitoshi Doi ha aperto questa 'Image Gallery' su Belldandy come un album di ricordi: inizia dal primo episodio dell'OAV Moonlight and cherry blossom e prosegue con una serie di istantanee che ritraggono Bell-chan in vari atteggiamenti e situazioni. Molto bello.

http://www.portal.com/~graham/kl/amg.html
The Relief Goddess Office (mirror)
E' il mirror dell'Ufficio Dea di Soccorso; ultimamente è molto aggiornato rispetto all'archivio originale.

http://www.tcp.com/doi/chars/bellchan/images.html
Belldandy Image Library
Sempre dalla pagina di Hitoshi Doi, altre immagini di Belldandy.

http://www.lysator.liu.se:4711/ahmygoddess/
Ah! My Goddess Image Center
Ottimo sito colmo di immagini su OMD.

http://www.mcp.com/people/nemesis/goddess.html
Ah! My Goddess Nemesis Scans
E' il 'Nemesis Image Center' graficamente impressionante, specializzato in scansioni di alta qualita' dagli anime e artwork. Le immagini di Oh Mia Dea! e la relativa scheda introduttiva sono grandiose, tra l'atro ci sono alcuni inediti da Newtype.

http://www.xmission.com/~matatabi/amg96cal.html
Ah! My Goddess 96 Calendar
Le scansioni dal calendario 1996 di OMD, ottimo posto per chi, non avendolo, vuole dare un'occhiata al lavoro di Fujishima.

http://bookweb.cwis.uci.edu:8042/Anime/AMG/toc.html
AMG FAQ Table Of Contents.

http://bookweb.cwis.uci.edu:8042/Anime/AMG/AMGorder.html
Ah!/Oh My Goddess! UCI - Orders
La UCI bookstore di Irvine, California, in collaborazione con l'AnimEigo ha creato queste pagine. Oh Mia Dea! è stata l'unica fra le serie giapponesi ad avere un link a parte con descrizioni e catalogo degli articoli disponibili; questo dimostra che negli USA ha veramente sfondato alla grande.

http://utd500.utdallas.edu/~hairston/omghp.html
Oh My Goddess!
Oh My Goddess! sarebbe il titolo che l'AnimEigo, in collaborazione con Fujishima, ha scelto per i suoi laser disc e videocassette sottotitolate, ma noi fans preferiamo la dizione Ah My Goddess! perché è più simile all'originale giapponese. Questo sito fa eccezione.

http://www.ccs.neu.edu/home/ratinox/amsmisc.html
AMS Miscellaneous Scans
Ratinox — (da rat...) ha scansionato un bel po' di roba soprattutto riguardo a Peorth, ma anche le altre su Belldandy e Skuld sono ottime.

http://www.agora.stm.it/G.Tabbita/home.html
AaMegami-sama: Fanfiction
Ops... Questa è la mia piccola pagina dedicata alle storie che i fans scrivono su AMG; secondo me ci sono anche alcuni capolavori, basta leggere Scenes from a life o'Oh my devil hunter per rendersene conto.

http://www.portal.com/~graham/kl/cd/" AMG CD List
La discografica di AMG, colonne sonore degli anime e album, compresi alcuni dei maggiori successi delle doppiatrici Inoue Kikuko, Touma Yumi e Aya Hisakawa, che in Giappone sono famose pop star.

http://weber.u.washington.edu/~quark/Anime/Meldandy.html"
Melissa Quinn's Belldandy Costume
A una recente anime convention degli Stati Uniti, Melissa Quinn si è vestita in questa maniera... A confronto, la rubrica Otaku 100% fa ridere i polli! Guardate che costume fantastico è riuscita a cucirsi: neanche il Ferré dei tempi migliori ci sarebbe riuscito.

http://server.berkeley.edu/Anime/AMG/memories.html" Memories of Ah! My Goddess
Sul Barkeley server hanno ricostruito la storia di Belldandy e Keiichi con queste immagini in sequenza.

http://valis.worldgate.edmonton.ab.ca/~rich h/
Richard Hempsey's Very Generic Homepage

Oh, Mia Dea! ©Kosuke Fujishima/Kodansha

Molto generica sì, ma c'è Belldandy, perciò merita! ^_^

http://www.stud.his.no/~geirf/amg/other.html
Other goddess sites
Pagina che elenca siti sulle Dee, sia amatoriali, sia commerciali (AimEigo, Dark Horse Comics, etc).

SITI FTP (raggiungibili sia via web che via ftp)

Index of /ftp/pub/pictures/anime-manga /AhMyGoddess/Images/
Sunet è il sito più famoso.

http://www.tcp.com/pub/anime-manga/sorted/AhMyGoddess/
Index of/pub/anime-manga/sorted/AhMyGoddess/
Tcp è una miniera, sia in modalità WWW, sia FTP.

ftp://fsp.swb.de/pub/anime/pics/Aa_Megami-sama/" Directory of
/pub/anime/pics/Aa_Megami-sama
Qui ci sono anche un sacco di immagini sulle seiyuu, ma l'accesso alla classe anonymous è limitata a due soli utenti per volta.

WOW! Grazie Ryo, erano un bel po' di siti... Acc! Odio 'sta parola! Diciamo... Che so, "nodi"! E con questo dilemma vi saluto. Scrivetemi se avete consigli, conigli o garbugli riguardo a Cyberkappa! Miao a tutti :>

Simona "Madoka Kusanagi" Stanzani
WebMistress@Kappa.Magazine

MONDO
NAIF

PRESENT FROM LEMON
masakazu
katsura
storie di kappa
maggio
PER CHI SI E' DIVERTITO CON DNA²...
MA NON HA DIMENTICATO VIDEO GIRL AI
EDIZIONI
STAR COMICS